

ACÇÃO GAMES

CD-ROM PARA PC: IRON HELIX



SNES

- CLAYMATES
- ZICO SOCCER
- PEACE KEEPERS
- X-KALIBER 2097
- PRO SPORT HOCKEY
- SUPER ALFRED CHICKEN

MEGA

STREETS OF RAGE 3
GOLPES E + GOLPES

E MAIS

- JOE & MAC
- SKITCHIN'
- NORMY'S
- COLUMNS 3
- ZOOL



NEO GEO
NOVÍSSIMO!
**SPIN
MASTER**

SNES

**SUPER
METROID**

SERVICO COMPLETO,
COM MAPAS

3451-ED. 58 - CR\$ 5.000,00

ISSN 0104-1630



9 770104 163000

CONFIRA O VISUAL DO SATURNO



AMIGA, AMIGA 600HD
E IMPRESSORA
COMPATÍVEL PARA
AMIGA E PC. TUDO
SUPER BARATO
NA PCI!

FALA PARA O SEU PAI COMPRAR QUALQUER MODELO DE AMIGA DA PCI. ELE VAI TER TODAS AS VANTAGENS DE UM COMPUTADOR MODERNO, SIMPLES E MULTIMÍDIA. COM OPÇÃO DE PACOTE DE SOFTWARE SMART START QUE INCLUI BANCO DE DADOS, PLANILHA ELETRÔNICA E EDITOR DE TEXTO. E VOCÊ, VAI TER UM VERDADEIRO VIDEOGAME QUE JÁ VEM COM 10 JOGOS. E MAIS DOIS GAMES AVULSOS GRÁTIS PARA SE DIVERTIR! É ISSO MESMO: COMPRE AMIGA OU AMIGA 600HD E ESCOLHA NA LISTA AO LADO DOIS ENTRE TODOS OS JOGOS QUE A PCI VENDE! MAS NÃO ESQUEÇA DE ENVIAR UMA CÓPIA DA NOTA FISCAL, COM DATA ENTRE 1/05 E 30/06, NOME, ENDEREÇO E TELEFONE PARA A PCI. JUNTO COM OS 2 TÍTULOS DE GAMES QUE VOCÊ QUER GANHAR E MAIS TRÊS OPÇÕES PARA O CASO DE SUA ESCOLHA ESTAR EM FALTA NO ESTOQUE. E QUEM MORA EM SÃO PAULO OU RIO GANHA TAMBÉM UM CURSO PARA APRENDER TODAS AS MANHAS DO SEU NOVO COMPUTADOR. COMO FAZER ANIMAÇÃO DE IMAGENS, MONTAR VIDEOCLIPES, PREPARAR APRESENTAÇÕES E, CLARO, JOGAR MUITO! PORQUE NO AMIGA ATÉ A BRINCADEIRA É LEVADA A SÉRIO.

® MARCA REGISTRADA DA COMMODORE
ELECTRONICS LIMITED E
USADA PELA PCI SOB LICENÇA.


Commodore

AMIGA®

SÃO PAULO (011) RPS 277-6171 GREENSMART 298-8067 ARMAZÉN 66-8236 MULTISOFT 535-3431 SUPER GAMES
325-3481 CENÁRIO 226-8126 NEW OFFICE 325-6169 OCELOT 255-6880 CURITIBA (041) CANAL D 264-9555 PORTO

A P C i T e m

AMIGAS

QUE P O D E m

TE ARRUMAR

M A i s

2

G A M E s

gr A T I s!



NÓS FAZEMOS O FUTURO.

PCI COMPONENTES S/A
R. DO RÓCIO, 220 - 4º ANDAR
CJ. 41 CEP: 04552-000

CONSULTE
NOSSOS PREÇOS.
VOCÊ NÃO VAI
ACREDITAR!

TELEMARKETING PCI 0800-141516

I B M P C S

NIGEL MANSELL 3,5"
NIGEL MANSELL 5,25"
TOYOTA CELICA 3,5"
TOYOTA CELICA 5,25"
TEAM SUZUKI 3,5"
TEAM SUZUKI 5,25"
UTOPIA 3,5"
UTOPIA 5,25"
ZOO 3,5"
ZOO 5,25"
SPACE CRUSADE 3,5"
SPACE CRUSADE 5,25"
LOTUS ULTIMATE
CHALLENGE 3,5"
LITIL DIVIL 3,5"
BATTLE COMMAND 3,5"
COOL WORD 3,5"
ELF 3,5"
EPIC 3,5"
ESPAÑA THE GAMES 92 3,5"
HOOK 3,5"
NIGHTBREED 3,5"
PUSHOVER 3,5"
ROBOCOP 3,5"
WILD WHEELS 3,5"
WIZKID 3,5"
ARMOURGEDDON 3,5"
LEMMINGS 2-THE TRIBES 5,25"
LEMMINGS 2-THE TRIBES 3,5"
CIVILIZATION 3,5"
GUNSHIP 200 3,5"
WORLD CIRCUIT 3,5"
KNIGHTS OF THE SKY 3,5"
SILENT SERVICE II 3,5"
F-15 STRIKE EAGLE III 3,5"
RAILROAD TYCOON 3,5"
BATMAN RETURNS 3,5"
DANGER ZONE 3,5"
HUMANS II 3,5"
NASCAR CHALLENGE 3,5"

N I N T E N D O

JURASSIC PARK (NES)
JURASSIC PARK (GAMEBOY)

A M I G A

DISPOSABLE HERO
PREMIER MANAGER 2
LOTUS III
NIGEL MANSELL
NIGEL MANSELL - A1200
UTOPIA
ZOO
ZOO - A1200
ZOO 2
AGONY
CYTRON
LEANDER
LEMMINGS
LEMMINGS 2-THE TRIBES
SHADOW OF THE BEAST III
WALKER
BILL'S TOMATO GAME
BATTLE COMMAND
DARKMAN
ELF
EPIC
ESPAÑA THE GAMES 92
F-29 RETALIATOR
HOOK
LETHAL WEAPON
LOST PATROL
NIGHTBREED
PUSHOVER
ROBOCOP 3
THE ADDAMS FAMILY
UNTOUCHABLES
WILD WHEELS
WIZKID
AMAZING SPIDERMAN
KNIGHTS OF THE SKY
SAVAGE
CIVILIZATION
SILENT SERVICE
GUNSHIP 2000
RAILROAD TYCOON
HUMANS II

SOFTWARE PROF. AMIGA

AMIGA VISION PROFESSIONAL /
BRILLIANCE / DYNACADD / IMAGE FX /
CINEMORPH / SCALA MULTIMEDIA
MM 210 / SCALA 500 HOME TITLER
KINDWORDS 3 / MAXIPLAN 4 / INFOFILE

START



SHOTS

SEGA SATURNO

Imagens e detalhes do superconsole, que traz dois chips paralelos de 32 bits e roda CDs e cartuchos

SNES SUPER METROID

Um jogo inovador da Nintendo, com 24 Mega de labirintos, armas e itens. Desafio 10!



MEGA

STREETS OF RAGE 3

Personagem novo, Versus Mode e dezenas de golpes com magias de montão

NOSSO RECADO

Gente, o Sega Saturno é lindo de arrasar. Veja o bicho com detalhes no Shots, que traz novidades animais: um acessório para transformar seu Mega num Saturno e outro pra debulhar carts de Game Boy no SNES. É a concorrência da Sega com a Nintendo fazendo a gente feliz.

Esta edição traz 17 games novos pra debulhar. Daqui a 15 dias sai nossa edição de 3º Aniversário. Você não vai perder, vai?

SUPER NES

Super Metroid	8
Claymates	12
The Peace Keepers	13
Zico Soccer	14
Pro Sport Hockey	14
X-Kaliber 2097	15
Super Alfred Chicken	16
Dicas	16

MEGA DRIVE

Streets of Rage 3	18
Joe & Mac	24
Normy's Beach Babe-O-Rama	25
Skitchin'	26
CD Third World War	26
Virtua Racing	28
Zool	29
Dicas	29

NINTENDO

T.M.N.T. - Tournament Fighters	30
--------------------------------	----

PC

CD Iron Helix	34
---------------	----

NEO GEO

Spin Master	36
-------------	----

PILOTOS

Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Tadeu C. Pereira, Wagner P. Hernandez



NOSSO
SELO PARA
OS GAMES
MUITO ESPECIAIS

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista



SOS Sem essa de desespero	5
CARTAS Um espaço pra você	5
SHOTS Novidades no mundo dos games	6
PRÓXIMA EDIÇÃO Não perca nossa edição de aniversário	38



MORTAL KOMBAT (Master)

Sou vidrado em MK. Dá para enfrentar Reptile na versão para Master System?

ARTHUR DIAS CORREA
Ribeirão Pires, SP

Sem chance, Arthur. O ninja verde não aparece no MK de Master. Dá para enfrentá-lo no cart de Mega, por exemplo. Mas jogar com ele mesmo, só no arcade MK 2.

ALADDIN (Mega)

Como faço para acabar com o chefe final? Chego até ele com várias vidas e muitos Continues, mas não consigo zerar o game.

MARCOS CAIRES LUZ
São Paulo, SP

Caro Marcos, tudo indica que você tem um autêntico cartucho pirata em suas mãos. Se esta for a real, um abraço: não dá pra zerar o game nem com o simpático Gênio da Lâmpada ao seu lado. Agora, se o seu cart for

original, anote aí. O chefe final tenta atraí-lo com uma magia traiçoeira. Atire maçãs entre uma magia e outra. Quando acabar seu estoque, vá para o canto da sala e descole mais quatro maçãs na plataforma perto do mago. Como curiosidade, nunca é demais lembrar que o cara vira serpente.

MORTAL KOMBAT 2 (Arcade)

Quer saber como executar os fatalities da Kitana e do Reptile. Ah, e que negócio é esse de LK, LP, HK e HP?

FLÁVIO BARBOSA COELHO
São Paulo, SP

Vamos por partes, Flávio. L é baixo (do inglês, low), H é alto (high), K é chute (kick) e P é soco (de punch). Então, LP é Low Punch ou, em bom português, soco baixo.

Anote um dos mortais da Kitana e outro do Reptile.

Kitana: defesa, defesa, defesa + chute alto

Reptile: → → ↓ + chute alto (este mortal só funciona quando Reptile está invisível).

OUT OF THIS WORLD (Mega)

Tenho 30 anos e um Mega japonês. Estou fissurado por Out of This World. Quer saber tudo: fases, vilões e objetivo. Obrigado e parabéns pelas revistas.

MARCELO ARAÚJO
Brasília, DF

Aí moçada de Brasília, curtindo Out of This World? Marcelo, é o seguinte: este game não tem vilões e o único objetivo é conseguir sair dos labirintos onde você cai. Para facilitar, anote as passwords de todas as fases:

Fase 1: LDKD

Fase 2: HTDC

Fase 3: CLLD

Fase 4: BFLX

Fase 5: TFBB

Fase 6: TXHF

Fase 7: CKJL

Fase 8: LFCK

Estes códigos também funcionam nas versões para PC e Super Nintendo.

SHINOBI (Master)

O que tenho que fazer para selecionar fases neste cart?

ANDRÉ LUIZ DE SOUZA
São Paulo, SP

É tão fácil que parece mentira. Basta apertar ↓ + botão 2 para escolher fases.

GODS (SNES)

Que game complicado! Gostaria de saber todas as passwords, porque mal chego no chefe da segunda fase.

ADRIANO CÉSAR SOARES
Belo Horizonte, MG

Gods é pedreira, Adriano! São só quatro fases, mas uma é mais ferrada que a outra. Anote as passwords:

Fase 2: SD1

Fase 3: BMH

Fase 4: MGB

CARTAS



**SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777
2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900**

MELHORES

Quem produziu os melhores jogos de Mega Drive que vocês já viram?

FERNANDO ROSA MORAIS
Cláudio, MG

Felizmente, Fernando, o Mega tem uma penca de jogos muito legais. Procure principalmente os produzidos pela Sega, Capcom, Electronic Arts, Konami, Tengen e Acclaim.

RPGS

Existem RPGs para Super NES traduzidos para o português?

LUIZ NAVARRO SILVA JR.
João Pessoa, PB

Infelizmente não, Luiz. Mas se existe alguém que pode realizar este seu sonho, este alguém é a Playtronic, representante da Nintendo no Brasil que iniciou suas atividades ano passado. Tentaremos saber se ela está tra-

mando traduzir um RPG para o português e depois daremos um toque, ok?

TENDÊNCIA

Os novos consoles que estão surgindo têm cada vez mais bits e, na verdade, são mais do que simples videogames: são verdadeiros sistemas multimídia. Vocês acham que, no futuro, estes sistemas serão compatíveis, ou seja, rodarão os mesmos jogos?

ADALBERTO SOUZA LIMA
São Paulo, SP

É isso aí, Adalberto. A compatibilidade é uma grande tendência no mundo dos futuros videogames. Veja o que acontece com o 3DO: Panasonic, Sanyo e AT&T têm cada uma sua própria plataforma padrão 3DO para rodar os mesmos jogos. Os tais "sistemas proprietários", tipo Sega e Nintendo, poderão ser forçados a

aderir à nova onda. Vamos ver que bicho vai dar.

"SENÇO DE UMOR"

Olá galera. Acho que está faltando um pouco de "senço de humor" na revista. Vocês estão muito sérios! Bem "umoradamente".

RUDNEY C. DOS SANTOS
Guaíba, RS

Talvez você ache isso porque a gente leva esse papo de games realmente a sério. Mas falou, Rudney, sua sugestão está registrada. E obrigado por sua colaboração: o jeito como você escreve "senso de humor" é hilário.

NEGÓCIO ERRADO

Vocês me vendem um cartucho do Mortal Kombat para Master? Mandem o cartucho pelo correio que eu envio o dinheiro.

EDSON DA SILVA
Campina Grande, PB

Tá assim de leitor pedindo pra comprar ou ganhar cartuchos e consoles. O nosso negócio é apenas fazer revista, galera. Pedidos deste tipo, sem chances.

DÁ, DÁ, DÁ

Gostaria de receber algumas Ação Games atuais.

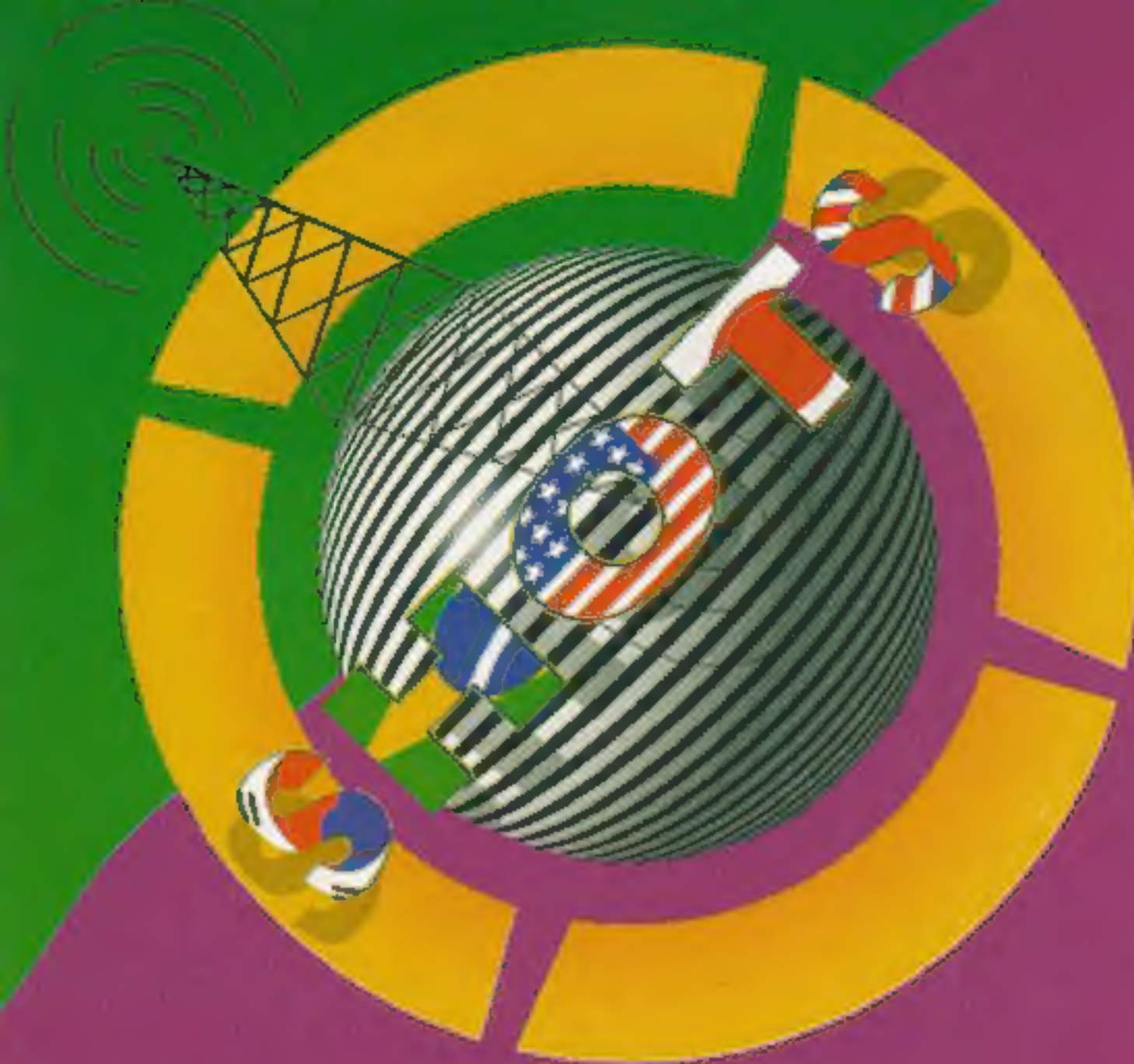
BILLY A. C. DOS SANTOS
Camaçari, BA

Seu Carlos Arruda, sou fã da Ação Games e queria ganhar umas revistas.

DANIEL MARQUES DE ABREU
Camaçari, BA

A-há! Isso é um complô montado entre vizinhos do mesmo prédio para faturar uma revista na faixa, né? Pô, caras, se a gente distribuisse revista de graça nossa redação morreria de fome. Por que vocês não se juntam e racham uma Ação Games?

Por questão de espaço e de concisão, as cartas reproduzidas nesta seção poderão ter seu texto reduzido. Pelo mesmo motivo, cartas com muitas questões poderão não ser respondidas integralmente.



JAPÃO

SUPER GAME BOY

UMA IDÉIA GENIAL: GAMES DO PORTÁTIL NO SNES



Super Game Boy acoplado a um Super Famicom: carts do portátil no SNES

É uma grande sacada da Nintendo. A Big "N" vai pôr à venda no Japão, em junho, esse diminuto mas poderoso acessório da foto: um adaptador para você jogar cartuchos de Game Boy no SNES. Com essa maravilha, os carts do portátil poderão ser debulhados com o poderoso joystick de 6 botões, com som melhorado. As imagens, então, nem se fala: serão 4 cores em cada tela. E o melhor: você poderá escolher, entre 32 cores pré-programadas pela Nintendo, em 7 tonalidades. Ou seja, serão 224 cores para o apagado Game Boy. O acessório custará 7 mil iens, cerca de 60 dólares.

AS NOVIDADES NA UD E ABRIN

NOVOS GAMES, CONSOLES E ACESSÓRIOS DA PLAYTRONIC, TEC TOY E DYNACOM ESTÃO CHEGANDO AO MERCADO ESTE ANO. VEJA UM POUCO DO QUE ROLOU DE MAIS IMPORTANTE NA 45ª FEIRA DE UTILIDADES DOMÉSTICAS (UD) E NA FEIRA NACIONAL DE BRINQUEDOS (ABRIN), REALIZADAS SIMULTANEAMENTE EM SÃO PAULO, EM ABRIL.

SEGA/TEC TOY

A chegada do Super 32X este ano, ou no início de 95, foi a principal notícia da Tec Toy para os playergames brasileiros. Mas a empresa fez mais: pela primeira vez, exibiu ao público o Activator, o superacessório interativo, anunciou a intenção de lançar no Brasil o CDX (o CD-ROM portátil que dá para desligar do Mega

Drive e usar como walkman) e prometeu, para o segundo semestre, as primeiras fitas de videocassete com os melhores desenhos de Sonic.

A Tec Toy também iniciou uma promoção de preços para cartuchos antigos (com direito a sorteio de viagem para a Copa) e anunciou novos games.

Activator: prometido para este ano. Mas o preço deverá ser salgado



CDX. O acessório para CDs do Mega que vira um walkman-CD



MEGA DRIVE PODERÁ RODAR JOGOS PARA 32 BITS

Não é à toa que a Sega está crescendo no mercado norte-americano. Enquanto a Nintendo mantém indefinições e deixa o Super NES parado no tempo, a Sega corre atrás e vai ocupando os espaços.

A novidade agora é o Super 32X. Trata-se de um acessório para tornar o Mega Drive capaz de rodar jogos para a 5ª geração de consoles. O Super 32X virá com 2 chips SH2 Risc, de 32 bits, da Hitachi: os mesmos que serão usados no Saturno. Trará também um chip

VDP (Video Digital Processor), do tipo utilizado no cartucho de Virtua Racing (no VR, o chip se chama SVP - Sega Virtua Processor). Ou seja, a Sega espera emplacar mais jogos do tipo VR, barateando o custo para o consumidor.

O Super 32X rodará tanto jogos em cart quanto CDs e, segundo a Sega, já há 30 games a caminho. O acessório está prometido para setembro/dezembro, em lançamento simultâneo Japão/ EUA.

Deve sair no Brasil no mesmo período ou em seguida.

PRINCIPAIS LANÇAMENTOS

MEGA

★ Mortal Kombat cartucho e CD, FIFA Soccer (em maio) ★ World Cup USA 94 ★ Virtua Racing e Barkley Shut Up And Jam (Junho) ★ NBA JAM ★ Tomcat Alley CD ★ Prize Fighter CD ★ Pink Goes to Hollywood (sem data)

MASTER

★ World Cup USA 94 ★ Donald - Deep Duck Trouble (maio) ★ Chapolim X Dracula ★ Aladdin (sem data)



ISSO É SATURNO

A SEGA MOSTRA SEU SUPERCONSOLE

Ele é assim: cor metálica em tom prata escuro, painel em fumê preto e botões azuis. Bem no centro, a entrada para os CDs e, no fundo a entrada para cartuchos. Isso mesmo: ele rodará carts e CDs. O Saturno utiliza dois chips Hitachi 32 bits, de tecnologia Risc. Não será ainda um console de 6ª geração, mas terá desempenho semelhante ao de um 64 bits e das melhores máquinas de Arcade.

A equipe da revista japonesa Mega Drive Fan, que pôs as mãos nessa maravilha, elogiou especialmente os gráficos: sombras, volumes, relevos, tudo parece muito mais real, na avaliação da revista.

AS 6 GRANDES

Segundo a imprensa japonesa, seis das maiores softwarehouses mundiais já teriam acertado contrato para produzir jogos para o Saturno: Capcom, Namco, Taito, Konami, Hudson Soft e Bandai. Destas, só a Bandai confirmou a informação. As demais negaram.

VEM AÍ O ADAPTADOR PARA QUATRO JOYSTICKS DO MEGA



Team Player: para jogar a 4 ou a 5, em duplas entre si ou colocando o computador no jogo

O nome da beleza é Team Player e a Tec Toy promete colocá-lo nas lojas em maio, junto com o cartucho de Fifa Soccer. Ele funciona como o Multitap do SNES: quatro saídas e um cabo (com 2 metros) para ligar como um controle do console. Um quinto jogador pode usar um joystick normal. A Tec Toy não forneceu o preço: mas se for caro pra comprar, valerá a pena alugar. Jogar a quatro é animal!

NINTENDO/PLAYTRONIC

A Playtronic não fez por menos: montou o maior estande da UD 94. A maior vedete do estande foi o Game Boy, primeira grande tacada da empresa para tentar conquistar o público adulto. Para o Super NES foram lançados sete cartuchos, alguns dos quais já se tornaram clássicos, como *Mega Man X* e *TMNT: Tournament Fighters*. Os demais são: *T2 - The Arcade Game*, *T2 - Judgement Day*, *Jim Power Lost Dimension 3-D* e *Metal Combat - Falcon's Revenge*.



Metal Combat: para debulhar no SNES com a Bazuca Super Scope

to, a Playtronic dá um passo para acelerar a conquista do público adulto. Nos Estados Unidos, segundo a empresa, já foram vendidos 17 milhões de consoles GB e metade dos compradores têm mais de 25 anos. Quem comprar o portátil aqui, já leva pra casa o cartuchinho de Tetris. A Playtronic também está lançando o adaptador

para quatro jogadores, bateria recarregável e o cabo Game Link, para jogo simultâneo a dois.



GAME BOY NACIONAL

O portátil 8 bits da Nintendo finalmente está sendo montado no Brasil. E já chega com um lote de 20 jogos. Com o lançamen-



Alleyway ★ F-1 Race ★ Kirby's Dream Land ★ Kirby's Pinball Land ★ Metroid 2 ★ Mega Man 2 ★ Mega Man 3 ★ Nintendo World Cup ★ Tennis ★ Super R.C. Pro-AM ★ Dr. Mario ★ Super Mario Land 2 ★ Wario Land - Super Mario Land 3 ★ The Legend of Zelda - Link's Awakening ★ Darkwing Duck ★ Mickey's Dangerous Chase ★ A Pequena Sereia (The Little Mermaid) e O Império Contra-Ataca (The Empire Strikes Back).

SNK ANUNCIA SUBSTITUTO DO NEO GEO: UM 32 BITS

A SNK anunciou o lançamento, sem data definida, de um novo console de 32 bits, que tem o nome provisório de Deluxe Type System (DTS). O anúncio foi feito pelo presidente da SNK dos Estados Unidos, Marty Kitazawa, à revista Replay Magazine (publicação especializada que circula apenas entre operadores comerciais de Arcades). Kitazawa não quis dar detalhes como preço da plataforma e dos games, se serão em cartuchos ou CDs e, principalmente, se será compatível ou não com o Neo Geo. Também desconversou quanto ao acessório de CD-Rom que estava prometido para o Neo Geo.



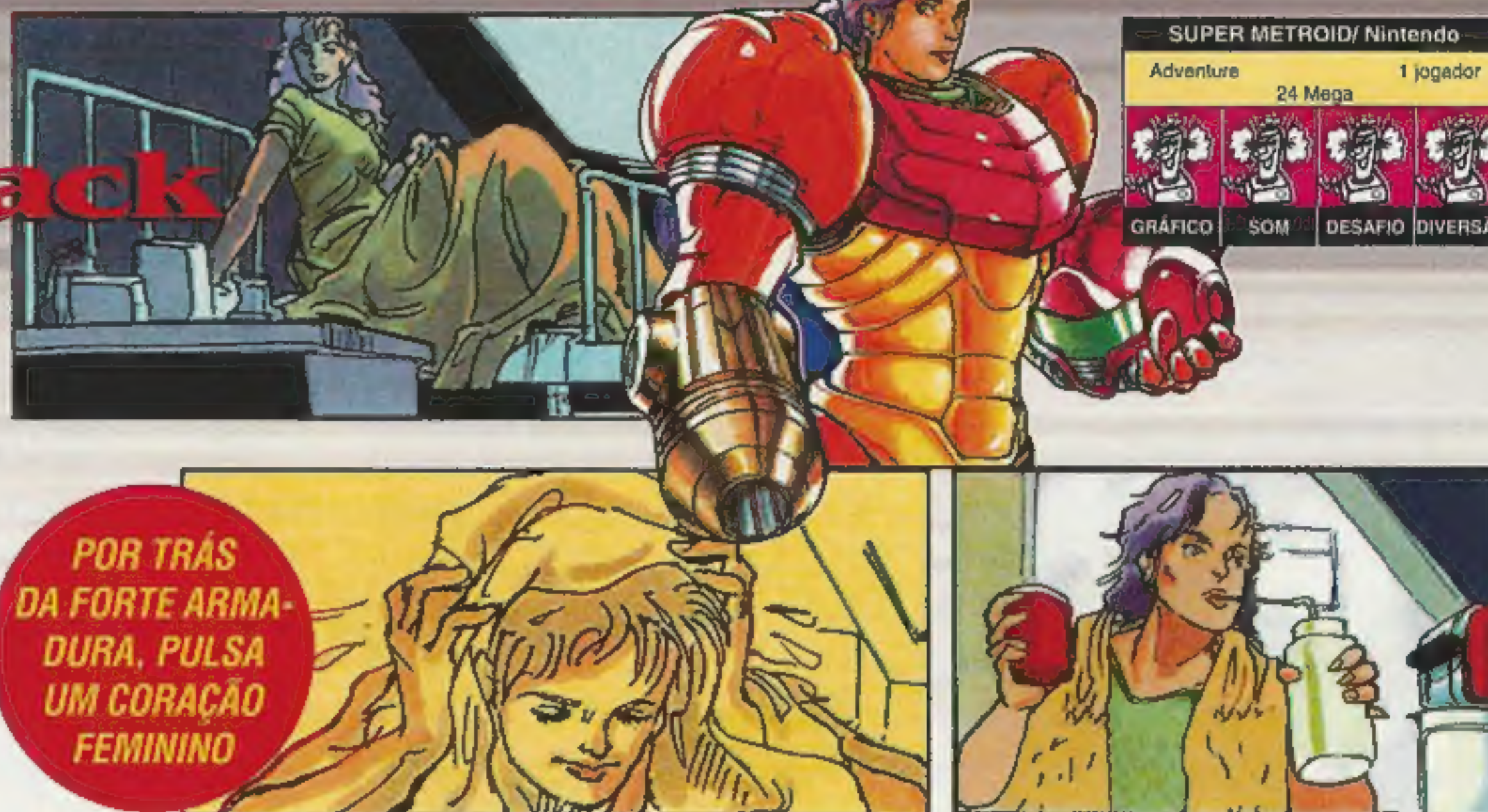
Prepare-se para passar horas e mais horas diante da telinha, até que você seja capaz de enxergá-la com os olhos fechados. Super Metroid é da hora do pesadelo. A Nintendo não economizou memória (24 Mega) e caprichou na extensão dos níveis, todos enormes e labirínticos. Os inúmeros itens e armas deliciam os jogadores estrategistas, mas são conquistados com muito suor. Resumindo: o jogo é um hiperdesafio e já pode ser colocado na lista dos games clássicos.



A saga de Samus Aran, personagem principal do game, originou-se no console de 8 bits e também já passou pelo Game Boy.

Flash back

Esta chocante versão para o Super NES é uma continuação das anteriores, e por isso tem muitas coisas já conhecidas. Rola o seguinte: depois de eliminar os Metroids no planeta Zebes, Samus (que é uma linda garota) leva embora uma larva, único exemplar vivo da espécie. Antes que os humanos transformem aquele filhote de monstro numa criatura boazinha, ele é raptado por forças do mal. Samus volta então ao planeta Zebes, onde precisa rodar seis níveis gigantescos para recolher itens que lhe dão mais poder. Só depois de bem equipada é que ela pode recuperar a larva.



POR TRÁS DA FORTE ARMADURA, PULSA UM CORAÇÃO FEMININO



Apresentação diferente

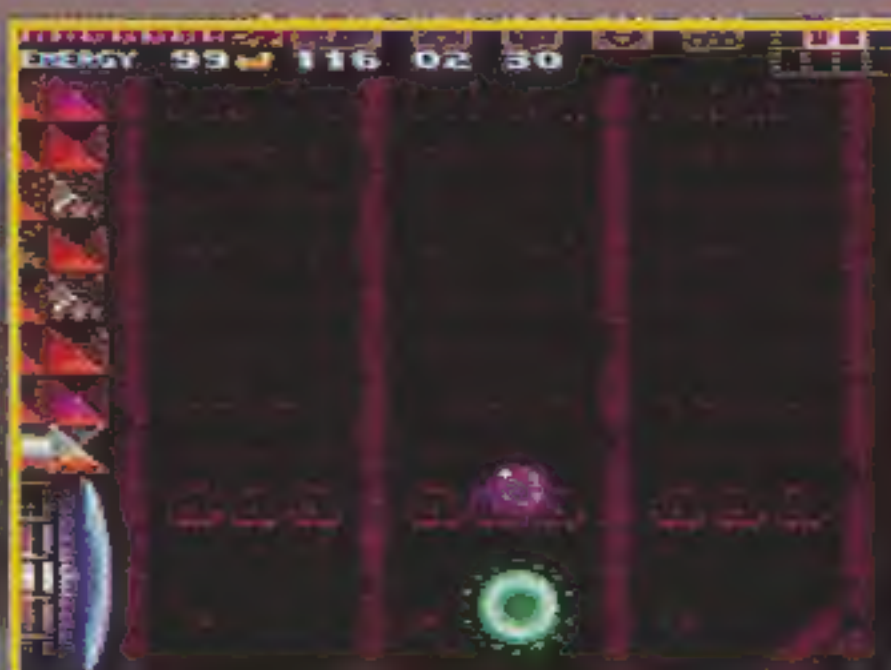
Um detalhe muito especial de Super Metroid é a forma como sua história é contada e como o jogador entra nela. Primeiro rolam os infalíveis letreiros, algumas ceninhas animadas e uma voz digitalizada. Até aí, nada de mais. Mas quando Samus volta à colônia espacial para tentar salvar a larva, é o jogador que controla seus movimentos. E por mais craque que você seja, não adianta: a larva é raptada bem na sua frente e só resta deixar a colônia em um minuto, antes que tudo voe pelos ares. A aventura começa aí, mas você já entrou no clima participando da sequência de abertura. Legal.



Pode brigar à vontade com a ave: ela consegue levar a larva embora e você tem apenas um minuto para deixar a Colônia espacial, que voa pelos ares

Dica esperta

No início do jogo, o item Bomb pode ser usado para empurrar Samus pra cima. Solte uma bomba: fique perto dela e o personagem voará para cima. Vá formando uma escadinha de bombas e, assim, escalando a fase



Comandos

L	Atira para baixo, na diagonal
R	Atira para cima, nas diagonais
L+R	Atira para cima em ângulo reto
X	Tiro
A	Pulo
B	Corrida

Complete a armadura de Samus

Estes são os itens e armas que você deve coletar para que Samus complete sua missão. Eles estão espalhados nos cinco primeiros níveis do planeta Zebes. Fique ligado para o que eles servem.

BEAM (Raios)

Charge - Aumenta a capacidade do raio. Segure o X para carregar.

Ice - Dá o poder de congelar alguns inimigos e, inclusive, pingos de lava.

Wave - Com ele, o raio ganha o poder de atravessar as paredes.

Spazer - Potente raio triplo.

Plasma - O nível mais forte do raio. Não pode ser usado junto com o Spazer: você fica com um ou outro.

Hyper - Raio superpoderoso. Você só o ganhará durante a luta com o último chefe.

MISC.

(Tipos de ataque)

Morphing ball - Samus transforma-se numa bolinha capaz de passar por lugares estreitos. Nesta forma, a personagem fica invulnerável a alguns inimigos. Aperte ↓ ↓ para transformar e ↑ para voltar ao normal.

Bomb - Bombas para arrebentar paredes. Samus só consegue soltá-las se estiver na forma de Morphing Ball, apertando o X.

Spring Ball - Dá à Morphing Ball o poder de saltar.

Screw Attack - Ataque giratório que arrebenta paredes e inimigos. Use o botão de pulo.



SUIT (Reforços para a armadura)

Varia - Proteção contra o fogo ou ambientes muito quentes.

Gravity - Neutraliza a força da gravidade, ideal para as fases aquáticas.

SUPPLY (Suprimentos)

Auto - Reservatórios de energia extra. Cada um armazena 100 cargas de energia.

BOOTS (Botas)

Hi-jump - Com elas, os pulos ficam maiores.

Space jump - Adquirindo este item Samus pode saltar sem apoio. Basta apertar continuamente o botão de pulo para flutuar no ar.

Speed Booster - Para correr mais rapidamente. Basta segurar o botão B.

Itens Complementares

Completam os poderes da armadura. Para usá-los, aperte Select e escolha um deles



Missile - Arrebenta portas. Use X



Super Missile - Mais forte que o missile normal. Use X



Power bomb - Poder destruidor. Transforma-se em morphing ball e use X



Grapling beam - Funciona como um cipó. Use X



X-Ray Scope - Revela blocos que podem ser destruídos. Use B

Como Abrir as Passagens

Azuis - Tiro normal

Vermelhas - Cinco mísseis

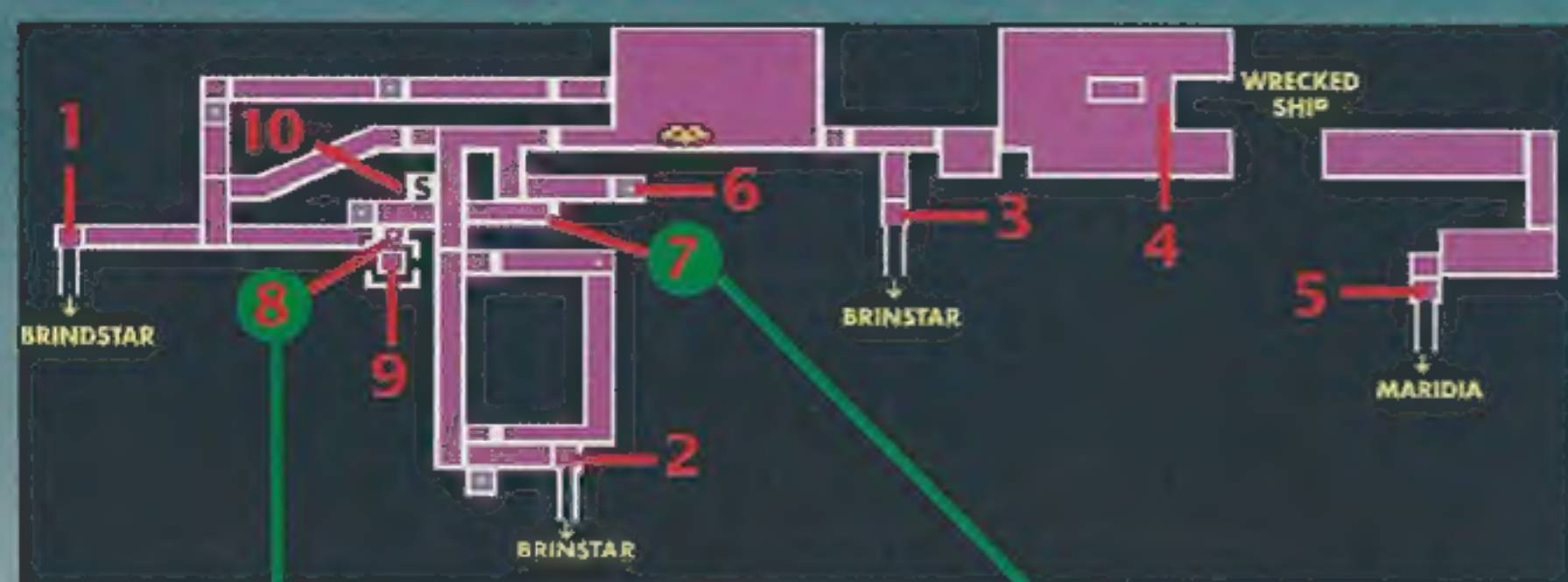
Verdes - Supermíssil

Amarelas - Power bomb

Piscantes - Tiro normal, mas só depois que você detona todos os inimigos do pedaço

CONTINUA →

Crateria



- 1, 2 e 3. Saídas para Brinstar
- 4. Saída para Wrecked Ship
- 5. Saída para Maridia
- 6. Bomb
- 7. Map Access - Cada nível tem um dispositivo deste. Acione-o com Start para ter uma visão geral do mapa
- 8. Sala das estátuas - Representam cada chefe importante do jogo.

Depois de derrotar todos, entre nesta sala, detone os olhos de vidro e você poderá ir a Tourian

- 9. Saída para Tourian
- 10. Save



Brinstar

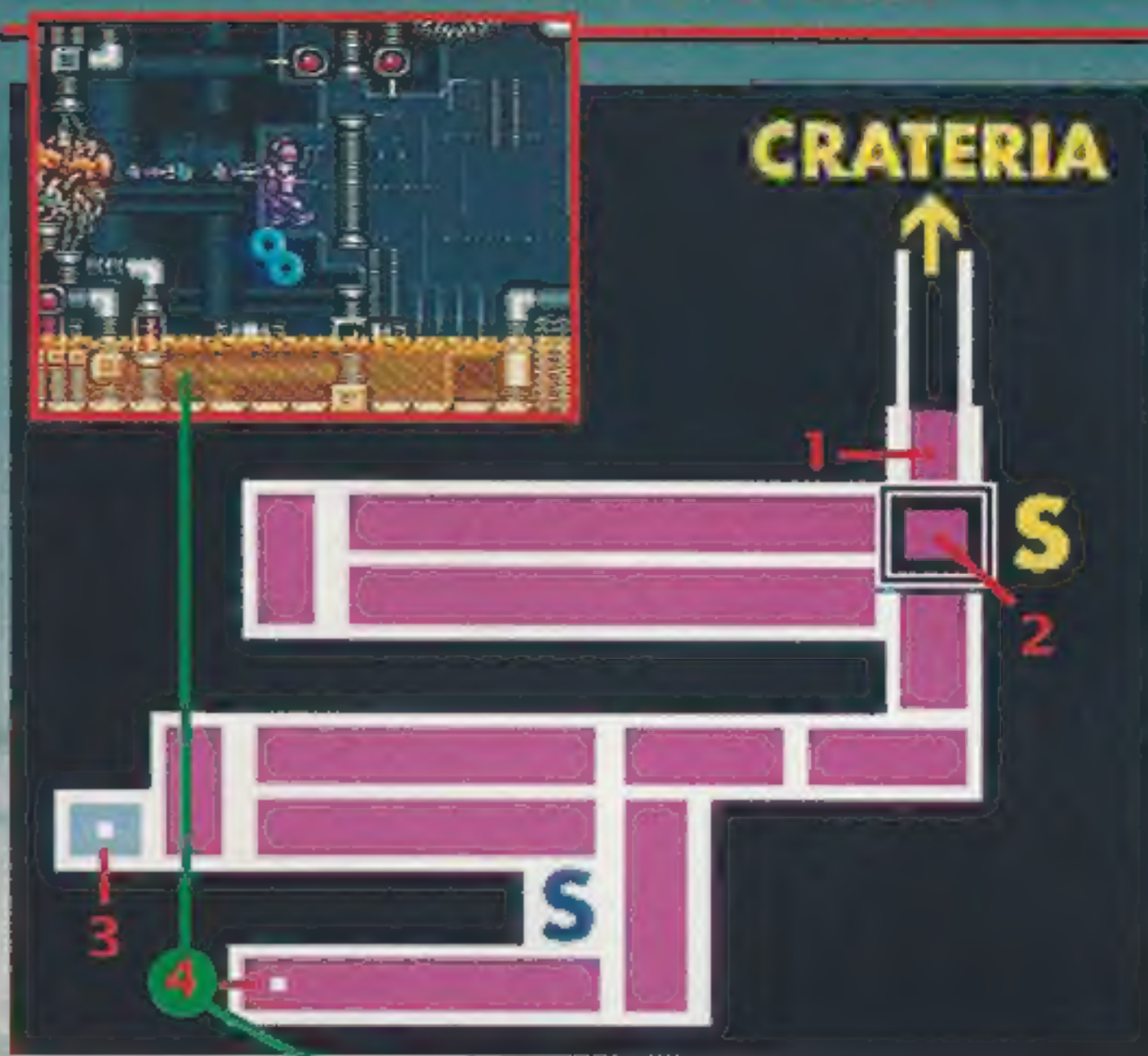


- 1, 2 e 3. Saídas para Crateria
- 4. Saída para Maridia
- 5. Saída para Norfair
- 6. Map Access
- 7. Tanque reserva de energia
- 8. Charge Beam
- 9. X-Ray Scope
- 10. Morphing Ball
- 12. Passagem secreta para pegar o Spazer
- 13. Spazer
- 14. Chefe
- 15. Varia Suit



- 16, 17 e 18. Save4

Tourian

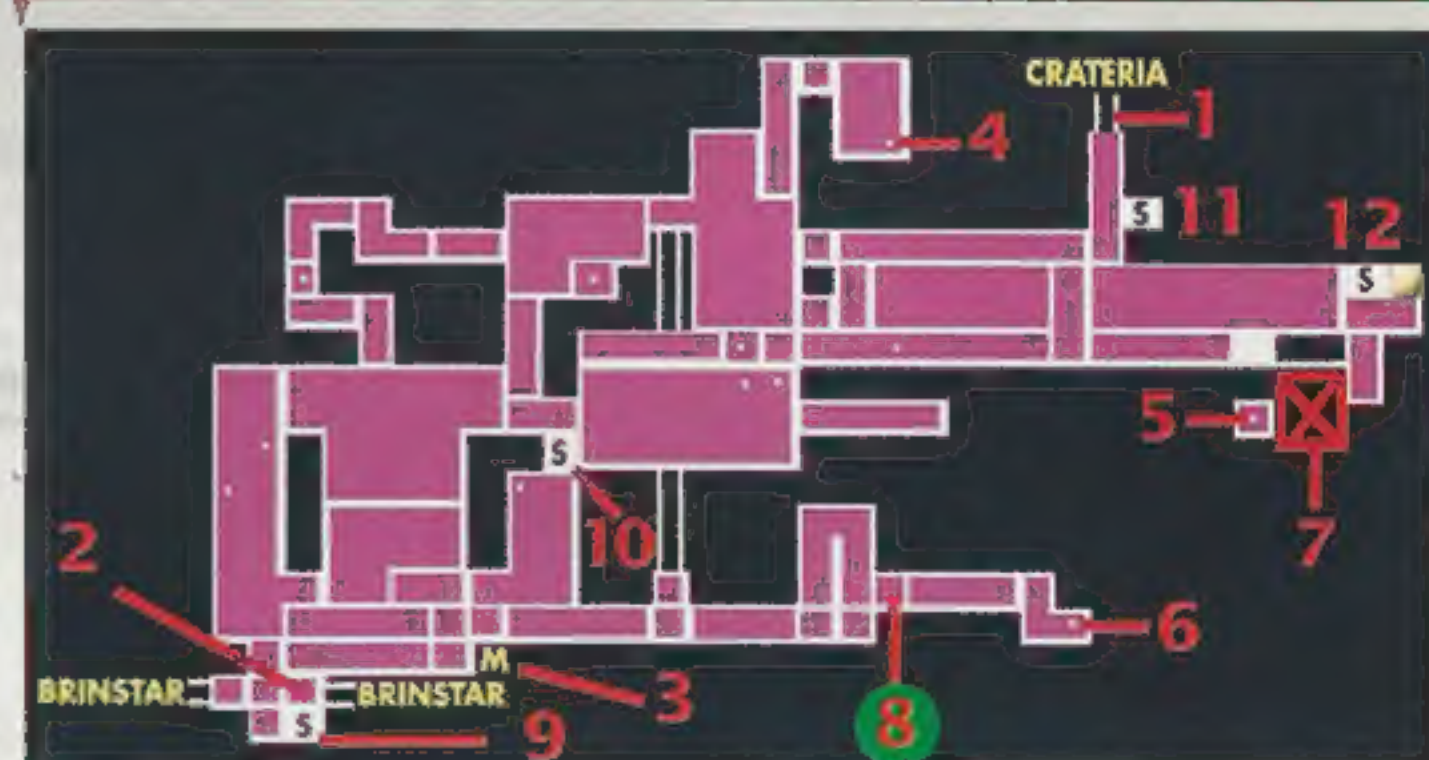


- 1. Saída para Crateria
- 2. Save
- 3. Ponto de recarga de energia
- 4. Chefe final. Quebre o vidro e atire com mísseis no cérebro.



Em seu segundo ataque, o chefe aparece por inteiro. Atire sempre na cabeça e se prepare: o cara é broca! Mas não se desespere, pois você receberá uma ajuda inesperada. O final é todo seu.

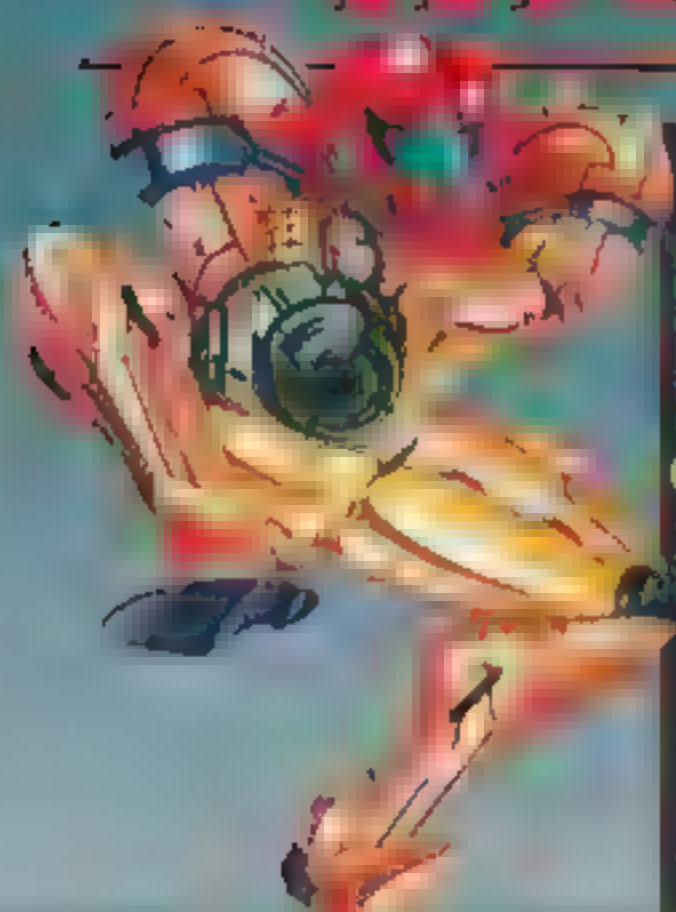
Maridia



- 1. Saída para Crateria
- 2. Saída para Norfair
- 3. Map acess
- 4. Plasma beam
- 5. Space jump
- 6. Spring ball
- 7. Chefe
- 8. Não detone esta criatura. Arrebente a parede e ela escavará um túnel que o levará à Spring Ball
- 9 à 12. Save

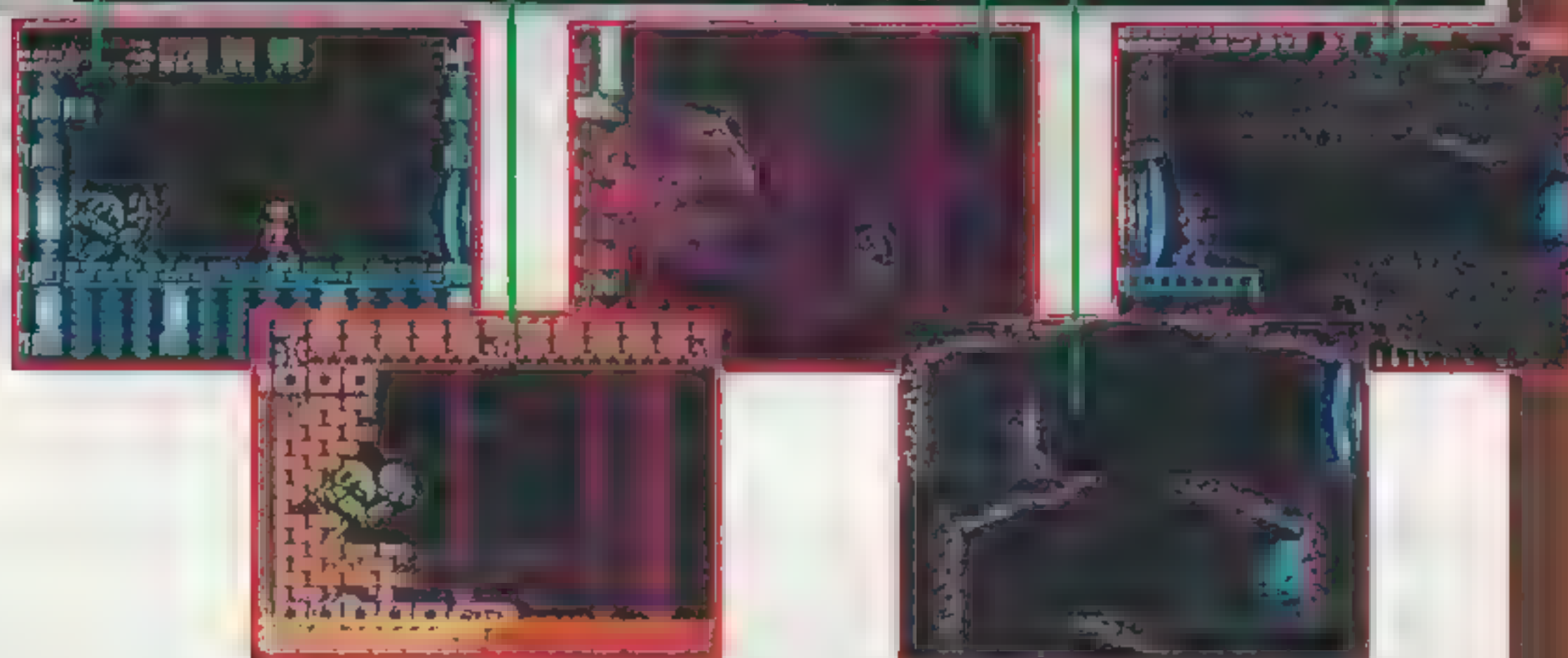
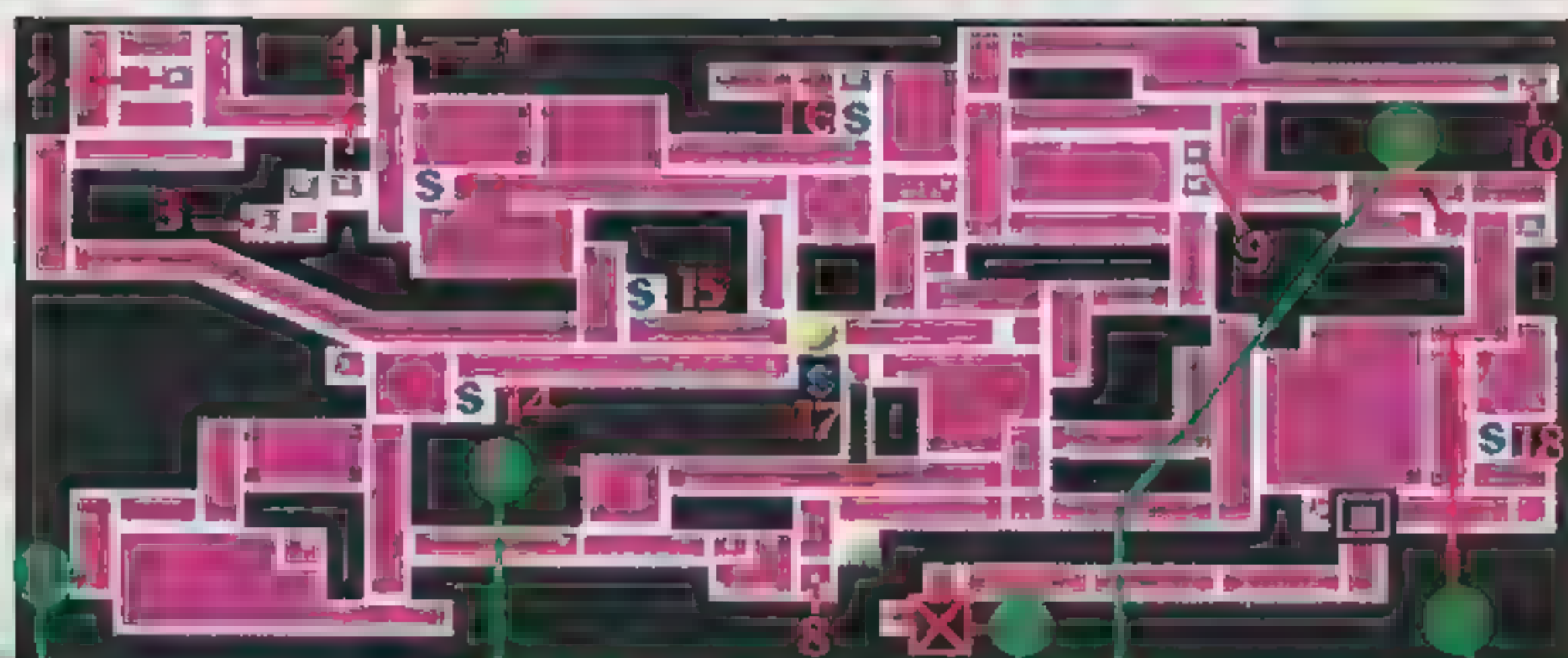


Wrecked Ship



- 1 e 2 - Sâidas para Crateria
3. Map acess
4. Gravity suit
5. Suba na mão da estátua, vire Morphing ball e deixe o resto rolar
6. Tanque reserva de energia
7. Chefe
8. Save

Norfair



1. Saída para Brinstar
2. Ice Beam
3. Hi-jump boots
4. Map acess
5. Grappling Bean. Ele só agarra nos tatuzinhos ou no teto com estes bloquinhos
6. Entrada secreta para o chefe. Vire morphing ball, suba na mão da está-

- tua e a lava desce, revelando o caminho
7. Chefe
8. Screw attack
9. Wave beam
10. Speed booster
11. Passagem secreta
12. Passagem secreta
- 13 à 18. Save

GARANTIA
TOTAL



A REVENDA FERA
EM CARTUCHOS NOVOS
E USADOS.

PROMOÇÃO

Sem concorrência, confira!!!

CARTUCHOS NOVOS E USADOS
TUDO PARA SUA LOCADORA!!!

LIGUE

para nós ou venha nos visitar.
Remetemos para todo o Brasil.
Aceitamos permuta, facilitamos
o pagamento.

De SEGUNDA à SABADO
das 09:00 hs às 19:00hs.
Av. Cruzeiro do Sul, nº 2.752 Salas 21 / 22

SANTANA - FONE: (011) 959-5061

I CAMPEONATO NACIONAL
HERO QUEST

ERRATA DO REGULAMENTO

COMO PARTICIPAR DA FASE
FINAL: 2º ITEM

• Na primeira etapa, a ser disputada
no dia 02/07/94, disputarão os
42 (trinta e dois) finalistas,
divididos em 8 (oito) mesas de
4 (quatro) jogadores das quais
serão classificados apenas 2 (dois)
participantes de cada tabuleiro
para a fase semifinal

CLAYMATES

A saga das massinhas continua depois de Clay Fighter, um chapante game de luta lançado no final do ano passado. A Interplay lança agora Claymates, um jogo de ação com personagens diferentes mas com o mesmo bom humor do anterior. Além do alto astral, a Interplay caprichou no som e nos gráficos. Estão chocantes! O desafio não é tudo isso mas também não é baba. Você vai ter de se esforçar para chegar ao final. Sua recompensa serão horas bem divertidas em frente à telinha.

PERCORRENDO O PLANETA

Em Mudville, nos EUA, você é o filho do Professor Putty, um cientista que trabalha arduamente à procura de um soro que transforme pessoas em massinha de modelar. Mas o malvado Witch Doctor Jobo já tem esta fórmula mágica e quer exclusividade sobre ela. Por isso, ele seqüestra Putty e transforma você em uma bola de massinha. A sorte é que agora você pode se transformar em diferentes animais. Para isso, basta encontrar pedacinhos de massa que estão no longo trajeto ao redor do mundo que você percorrerá. Então não marque touca e saia detonando. Não se esqueça de pegar os diamantes e as estrelinhas, que são vidas extras.

OS PERSONAGENS

CLAY BALL



Você começa o game com essa bola, que pula e soca. E você volta pra ela, sempre que morre.

MUCKSTER



Este galinho é uma figura. Ataca com as patas e é o único que escala árvores.

OOZY



O ratinho do jogo. É o mais rápido e entra em qualquer brecha. E corre como um tigre.

DOH-DOH



O patinho é corajoso e adora voar. Mas não aguenta muitos segundos no ar.

GOOPY



Goopy ataca com bolhas e arrasta nas fases aquáticas. Mas fora da água só aguenta dez segundos.

GLOBMEISTER



Esse esquilo é bem esperto quando joga castanhas. Ele adora cavar buracos profundos.

CAIXAS DE SURPRESA



No decorrer do jogo, você pega quadrados, triângulos e círculos. Com eles, você tem acesso a essas caixas que dão furacões e outras doideiras legais.

ATRÁS DAS MASSINHAS

FASE 1



Se você seguir para a esquerda perto destas colméias, descola duas vidas.



Este deturador é o marcador de tela.



O cachorrão é o chefe da primeira fase. Atire. Quando ele pular, passe no baixo e continue andando.

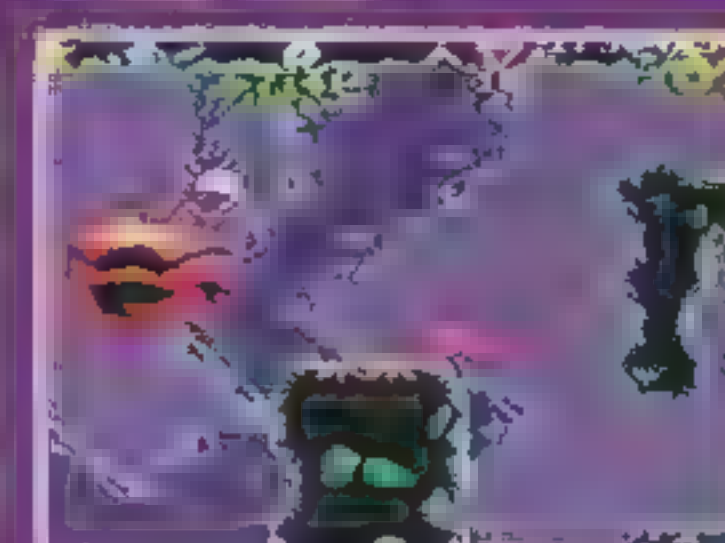
FASE 2



Seja rápido nestas plataformas: elas caem e você vai parar nos espinhos.



A cruz de flechas transporta você para outros lugares do cenário.



O segundo chefe é esta estranha dançarina. Para derrotá-la, não se esqueça de atirar e recuar quando ela vier para cima.

FASE DE BÔNUS



Você precisa pôr 100 diamantes para jogar. E a pulando nos quadrados que ficam amarelos. Se tiver sucesso, você ganha uma vida.



Forme a palavra CLAY com as letras do final das subfases. Assim, você joga uma fase de bônus checa com pique de pinball e vidas.

COMANDOS GERAIS

Y - Ataque B - Pulo

OS PEDAÇOS DE MASSA QUE PINTAM, SERVEM COMO PROTEÇÃO. PEGUE-OS!

COMANDOS ESPECIAIS

B várias vezes - Peixe nada
← ou → e Y + B - Pato salta
↓ + A ou B - Esquilo cava

CLAYMATES/Interplay			
Ação	8 Mega	1 jogador	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO



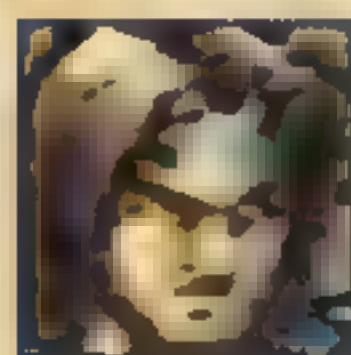
THE PEACE KEEPERS

Peace Keepers é a versão americana do terceiro game da série japonesa Rushing Beat. Antes dele, vieram Rival Turf e Brawl Brothers. Era de se esperar que Peace Keepers fosse um cart bem legal. Só que o jogo não passa de uma imitação perneta de Streets of Rage. O principal problema é que você detona todos os vilões do jogo com um mesmo golpe. Quer dizer, o desafio é zero! Chegar ao final do game é apenas uma questão de paciência, já que habilidade não é necessária. Gráficos e som também não impressionam. Só alguém mal-informado cai na roubada de comprar.

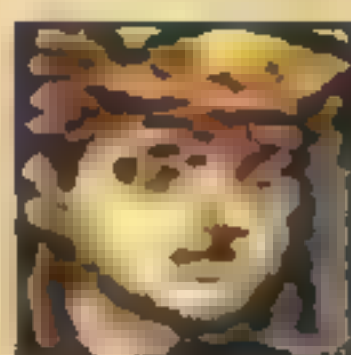
Modos de jogo

O modo Versus é uma pancadaria só, tipo luta livre. Até quatro pessoas podem jogar (com o adaptador Multi-Pad). Neste modo, dá para escolher entre seis personagens. No modo Story Game, você joga em fases, tem desafios pré-estabelecidos e pode escolher entre quatro personagens, dando o nome e a cor que quiser para cada um, incluindo os chefões. Aliás, como eles são todos fáceis de detonar, que tal pintá-los de laranja ou rosinha?

Personagens do Story Game



DICK
É o melhor.
É rápido e
tem bons
golpes



ELFIN
A única garota.
Muito rápida,
porém fraca



KYTHRING
É lento, mas
forte



JIMMY
Carinha equi-
brado: nem
muito forte,
nem muito rá-
pido

COMANDOS

A - Magia
B - Pulo
Y - Soco
L ou R - Defesa
Y perto do inimigo - Joga o oponente no chão
X, A - Bomba
B, Y + → - Voadora/martelada na cabeça/joelhada no ar/joelhada
B + Y (juntos) - Gancho/soco forte de costas/cabeçada/chute forte
→, → + Y - Rasteira/corre e chuta/corre e dá braçada/joelhada

Escolha sua arma

Você pode pegar vários itens espalhados pelas fases: pedras, facas, shurikins, energia etc. No modo Versus, você escolhe itens e armas para enfrentar os adversários

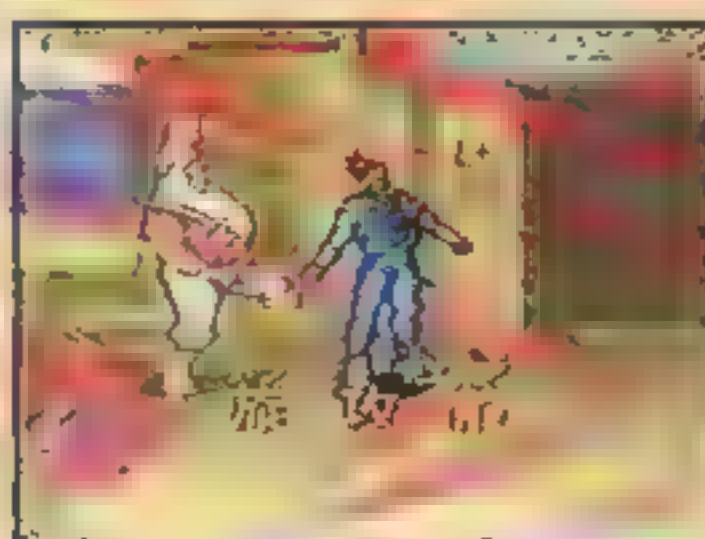


TUDO MUITO FÁCIL!

O esquema do jogo é sempre igual. Estoure as latas quando você precisar de energia e pegue as pedras e espadas no caminho para usar contra os inimigos.



Estes vilões são todos uns pastéis. O jogo chega a ser cansativo porque um mesmo golpe detona todos. Use a magia



Se a coisa engrossar, com muitos vilões atacando ao mesmo tempo, use a bomba. Mas não abuse: você só tem duas



Chefe coxinha - É só bater e correr! Use a magia e, se quiser variar, a bomba



O submarino no fundo da tela solta mísseis. Veja pelas sombras onde eles vão cair para não ser detonado



Este chão rachado é um buraco. Não passe em cima dele para não ficar na fossa



Chefe coxinha 2 - Bata, corra e solte bombas. Nada mais a fazer!



Este chefe não é tão fácil de detonar: espere-o bater e em seguida dê porrada. O jogo inteiro é fácil e o último chefe é o maior goiaba!

Zico Soccer



Símbolo máximo da "geração perdida" do futebol brasileiro, Zico foi do céu ao inferno em poucos anos. Após ter conduzido o time do Flamengo ao título do Mundial Interclubes, o "Galinho de Quintino" frustrou os brasileiros ao perder um penalti contra a França nas quartas-de-final da Copa do México, em 86. Como craque é craque, ele foi para o Japão e deu a volta por cima em grande estilo.



TÍDOLO NO JAPÃO

No futebol japonês, Zico recuperou seu prestígio. Tanto que a Electronic Arts – a mais americana das softhouses – produziu para ele seu primeiro cart específico para o mercado japonês. Zico Soccer teria tudo para ser um arraso. Mas é uma catástrofe: gráficos tímidos, som burocrático e jogabilidade sofrível.



Videogame também é cultura. Logo no início, você fica sabendo os marcos da vitoriosa carreira de Zico



A opção P-K consegue ser a mais chata de todas. Uma competição de pênaltis

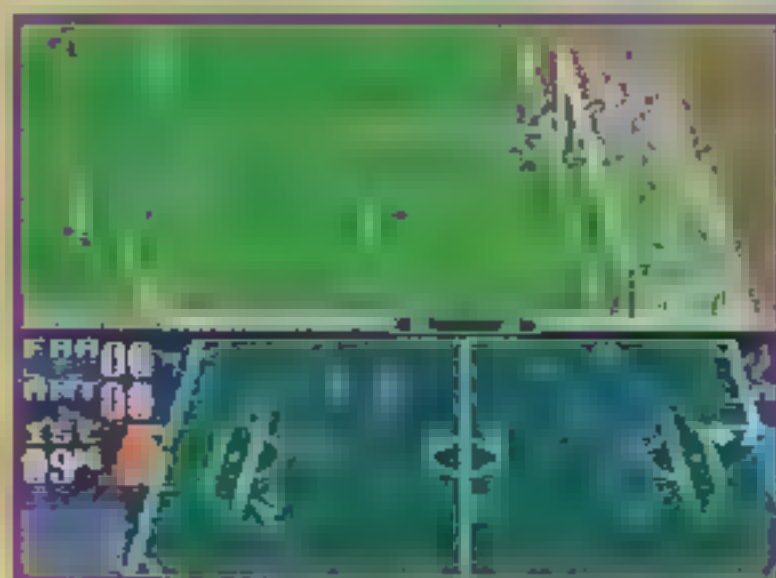
Há várias opções de formação táctica para quem gosta de brincar de técnico. Emocionante!!!

MUITO TÁTICO

Em Zico Soccer, você aciona seus jogadores com um cursor, numa interface típica dos Adventures para PC! Isso acabou com aquela alegria desencanada dos games de esporte. O cart está mais para aula de tática de futebol. Ideal para Parreira e companhia. Se você é flamenguista roxo, alugue o jogo para matar a saudade. Caso contrário, não perca tempo.



Zico dá conselhos e sugestões... em japonês. E dificilmente vai pintar uma versão em inglês



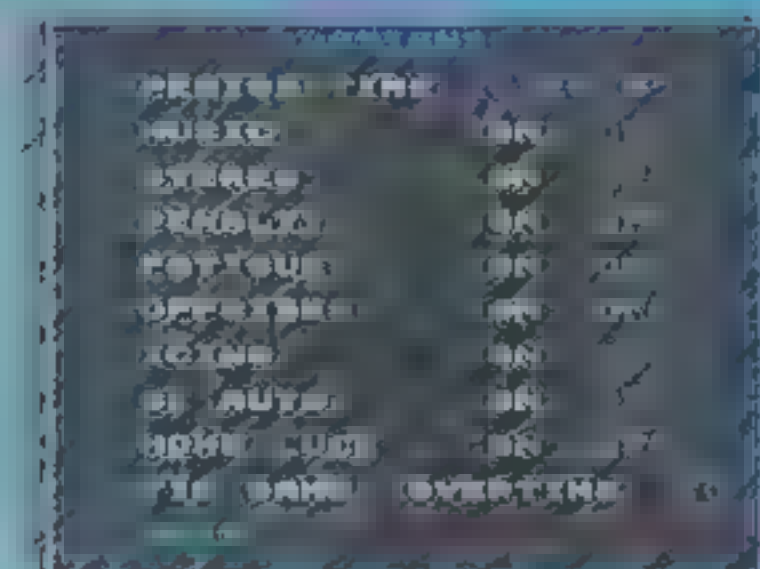
Fique esperto na hora de bater o tiro de meta. Você corre o risco de fazer um gol de goleiro. Contra, é claro...



O ano é de Copa do Mundo, mas o hóquei sobre o gelo continua em alta. Pelo menos nos games. Fora a versão 94 da imbatível série NHL, da Electronic Arts, a Nintendo atacou de NHL Stanley Cup e a Jaleco investiu neste Pro Sport Hockey. Apesar de não inovar, este cart não decepciona. Os gráficos são bem legais e a perspectiva está em cima. Só a velocidade fica devendo. Tudo bem, game de esporte no SNES costuma ser lento mesmo. Mas não encane! Pro Sport Hockey pode salvar seu sábado do tédio...



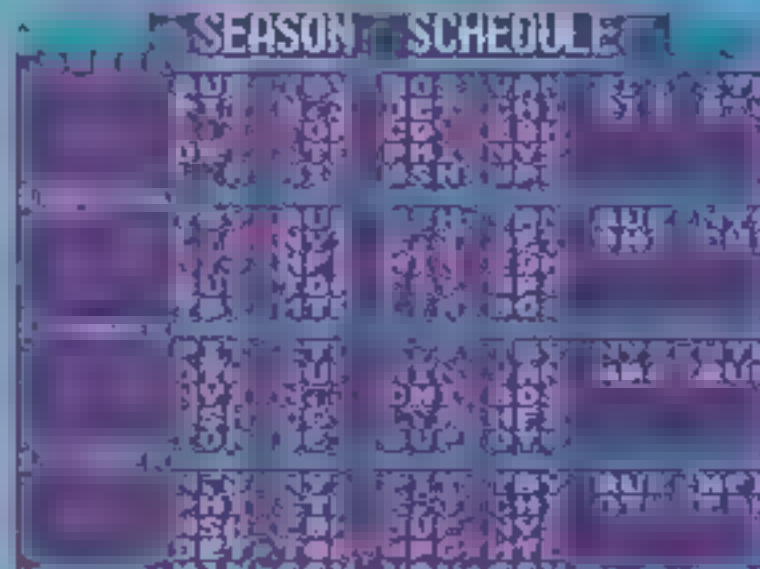
As animações são bem legais. Pena que não rola a mesma velocidade nas partidas



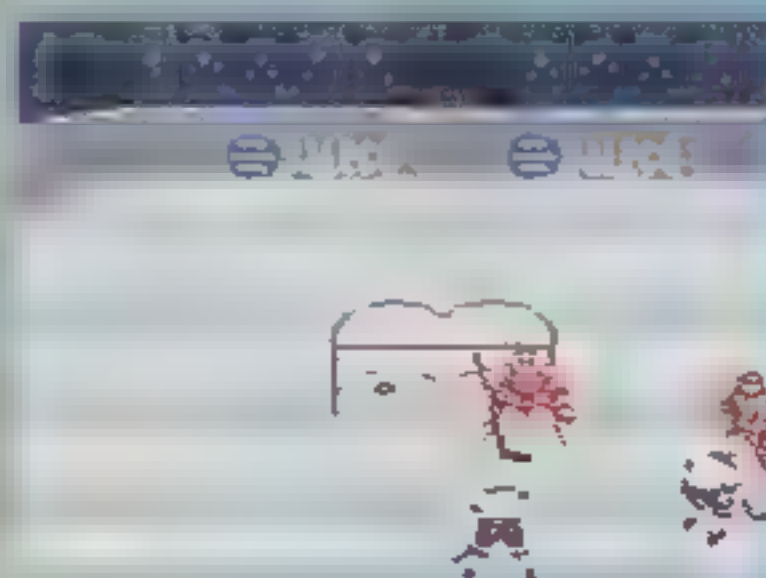
Quem curte opções vai se esbaldar. Saque só: dá pra mexer em quase tudo!



Na hora de escolher sua equipe, preste atenção nas suas qualidades



Você pode treinar ou encarar uma temporada (Season). Para saber a tabela completa dos jogos, vá até a opção Schedule



Para fazer gols de pertinho, avance e, quando estiver na cara do goleiro, dê um leve toque em um dos cantos



Os quadrinhos e o cinema estão cheios de histórias fantásticas com uma visão pessimista do futuro. Basta lembrar de Blade Runner e sua Los Angeles degradada. Este lançamento da Activision vai por este caminho, só que a cidade é New York. Os gráficos ficaram no capricho, com uma grande variedade de cenários e a trilha sonora não deixa a peteca cair. Mas o melhor de tudo é a ação, detonante do começo ao fim.

Estamos no ano de 2097 e New York é dominada por um gangster chamado Raptor. Ele e seus capangas dominam a cidade com uma grande rede de corrupção. A única resistência é exercida por Slash e sua linda amada, Alix. Slash possui a mais poderosa arma do mundo: X-Kaliber. Raptor decide seqüestrar Alix para tentar conseguir a espada. A história não é exatamente original mas o game é ótimo!

CORTANDO EM PEDAÇOS

O game tem seis fases e sete níveis de dificuldade. Slash usa apenas a espada e uma magia. "Apenas" é força de expressão, pois ele simplesmente fatia a maior parte dos inimigos. É animal! Estoure as caixas de metal que guardam alimentos para repor energias. O frango é o que repõe mais e o hambúrguer é o segundo melhor. O negócio é afiar a espada e sair cortando tudo.

COMANDOS

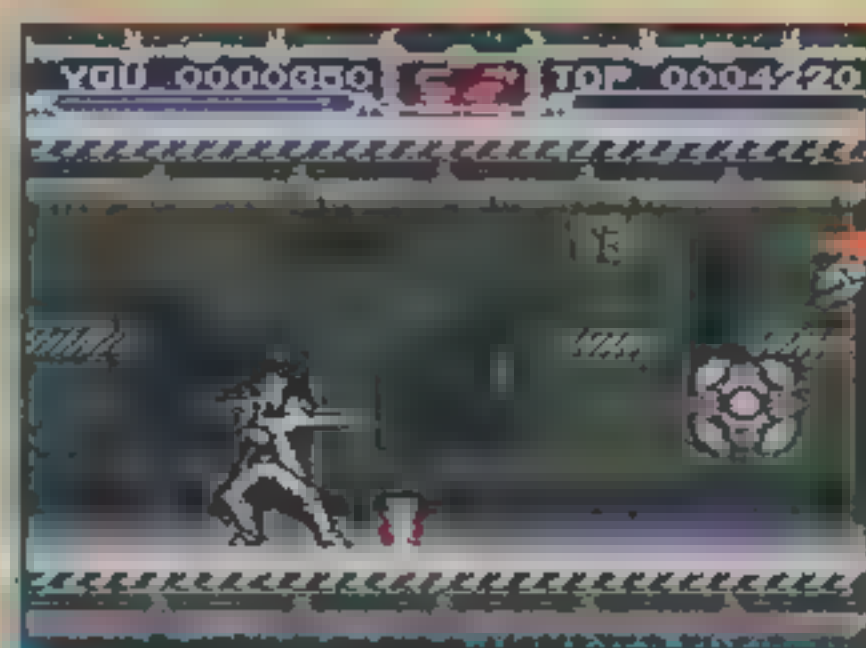
Y - Espadada simples
A - Espadada mais forte
B + ↓ + A - Espadada forte para baixo
↑ + A - Espadada forte para cima
B - Pulo
L ou R - Magia
X - Defende

MODOS 2 PLAYERS

Você disputa	SLASH
animados du-	TATTOO
elos e pode	CHAINSAW
usar qualquer	KANE
lutador. Saiba	DR. BLAST
quais são:	SPUKE
	RAPTOR



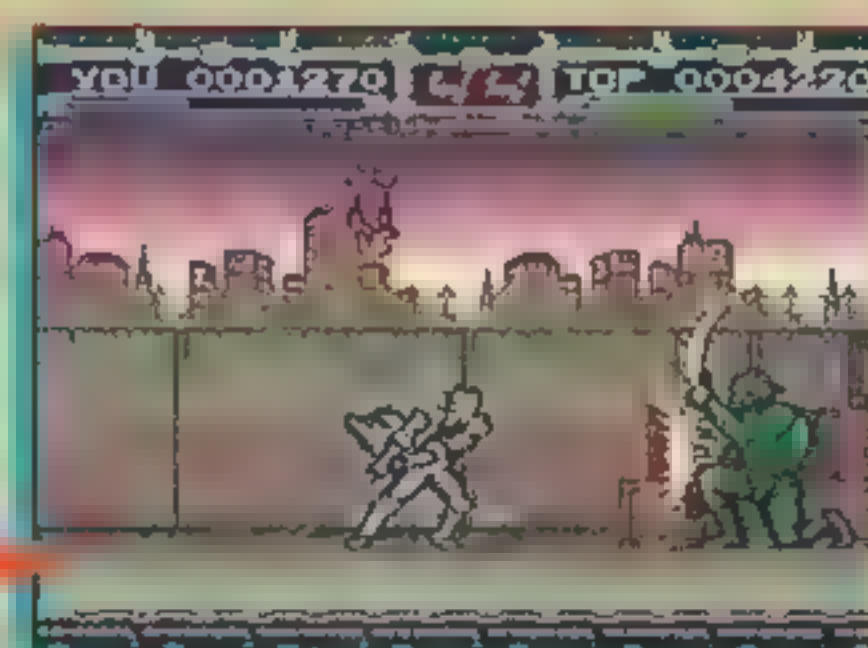
EM BUSCA DE ALIX



FASE 1

Estas são as caixas que guardam o rango. Fique ligado no seu nível de energia e detone as caixas. Pode pintar vida extra

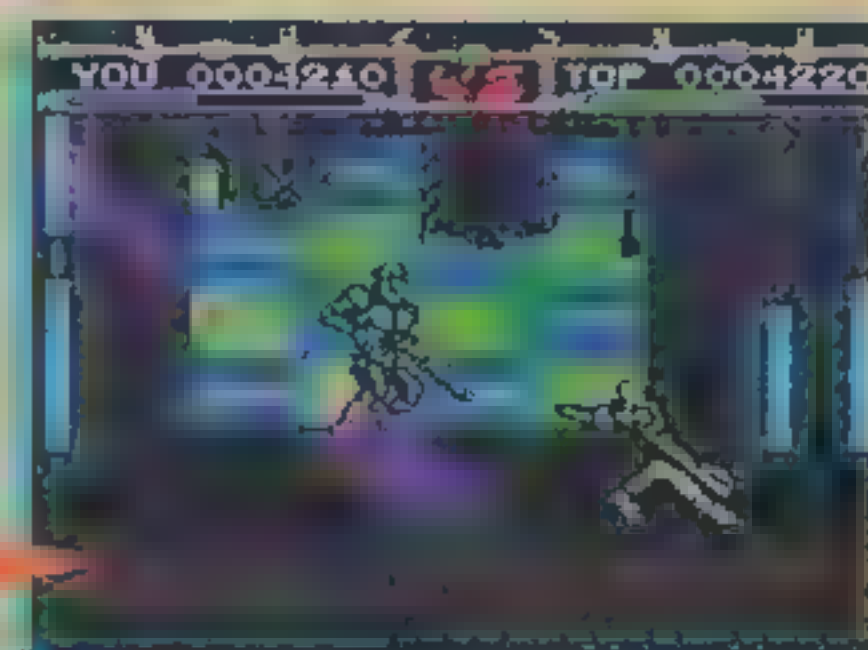
Tattoo é o chefe da primeira fase. Cole o cara no canto e jogue magia. Depois, pule e dê espadadas na cabeça dele



FASE 2

Agora o negócio é ficar pulando de prédio em prédio. Esta placa está quebrada mas dá pra pisar nela

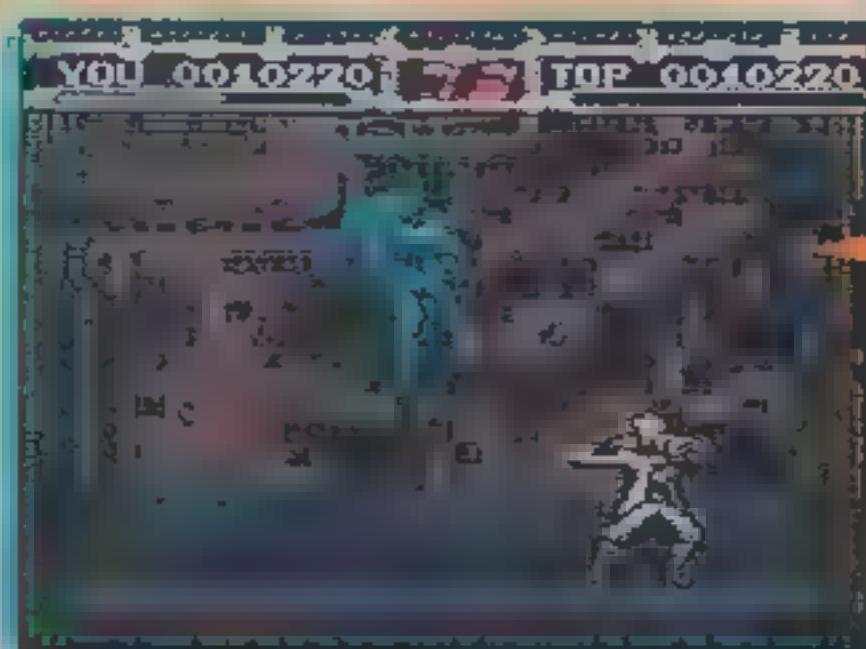
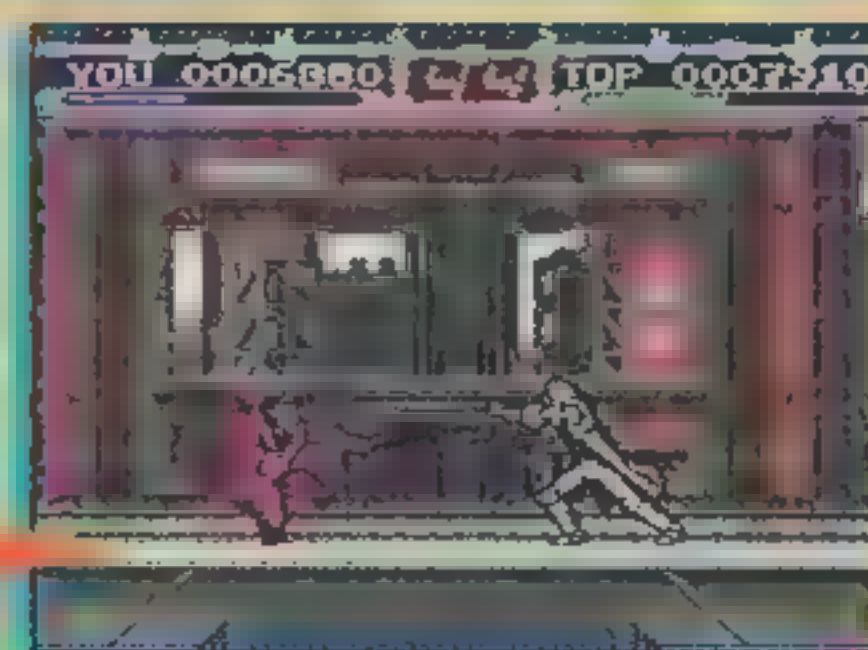
Chainsaw é o chefe. Bata antes que ele atire. Depois ele fica parecido com o Terminator. Mande espadada



FASE 3

Fique esperto, pois os caras que passam voando derrubam você. É a maior perda de tempo

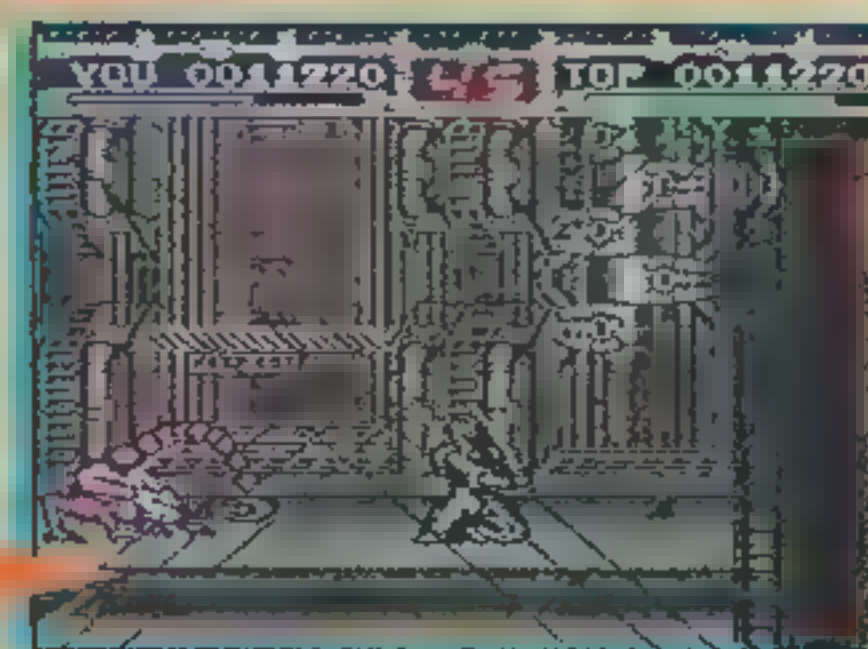
O simpático gordinho fecha a terceira fase. Pra debulhá-lo não há segredo: grude nele e dê espadadas na cabeça



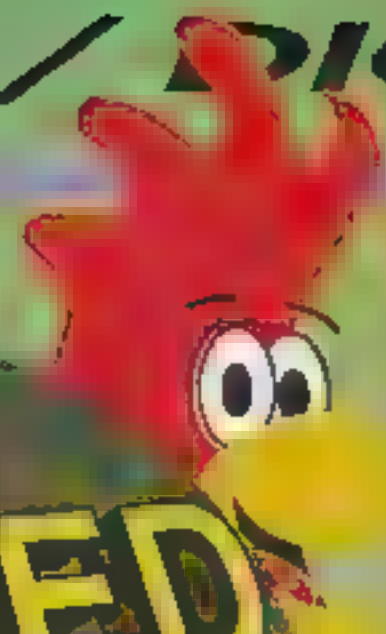
FASE 4

Este subchefe é o maior barato. O cara pula na água e vira um homem-água que pula e ataca. Acerte-o quando estiver no alto

O Dr. Blast é uma figura. De repente o velhão vira um escorpião gigante. Solte a magia e fique abaixado dando espadada



SUPER ALFRED CHICKEN



Cócoricóóó... chegou Super Alfred Chicken pra botar fogo no galinheiro. O lançamento da softhouse Mindscape traz um novo animal para a fauna dos videogames. Desta vez, o nosso herói é um simpático galinho que sai para resgatar uns ovos que andam sumindo misteriosamente de

Peklesville. O problema é que o game não ficou a altura da simpatia do personagem. O jogo é meio monótono, com pouca variação de cenários e a ação rola de uma forma muito lenta. Apesar disto, a galerinha mais nova deve gostar, pois o jogo é tranquilo e divertido.

Atrás dos ovos

Alfred foi convocado por Mr. Peckles, que descobriu que Meca Chicken está pegando os ovos com o intuito de criar clones dos pintinhos para fazerem parte do exército do vilão. O nosso amigo vai atravessar cenários com ratinhos mecânicos, caramujos e outros bichinhos. No seu caminho você deve pegar diamantes e balões. O jogo exige que você fuja bastante, ou seja, meta o bico onde não é chamado.

COMANDOS

↓	Bicar (serve para destruir paredes)
X ou B	Pulo (segure-os para planar)
Pulo + ↓	Bicada (para atacar inimigos)
Y	Tiro



Fique esperto com esses caramujos, eles sempre estão tentando acertá-lo e às vezes eles se escondem na carcaça e não podem ser destruídos



Este potinho vermelho dá uma bolinha que fica girando ao seu redor. Ela protege dos ataques incômodos



Respeite estes sinais de trânsito. Quando estão vermelhos, não dá pra subir. Espere o verde, mas seja rápido pois o tempo é limitado



Este momento é bem legal, desça de bico num mergulho alucinante. Vá quebrando os cubos de gelo até encontrar os diamantes e o balão

DICAS

Na edição passada a gente bozeou e você acabou ficando com dicas que já conhecia. Ok, sorry! Desta vez a gente garante: as dicas são da hora, novinhas em folha!

ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS

Passwords - Nada de comilanças na sua vizinhança. Use as passwords para dar rolês em outras paradas.

- Level 5 - VHRV
- Level 9 - PBGG
- Level 17 - BKYZ
- Level 21 - VXBB
- Level 25 - XYLZ
- Level 29 - YLZD

BATTLE CARS

Modo Mistério - Esta é para quem curte a loucura deste game de corrida. Na tela de abertura aperte ↑, ↓, L, R e Select. Antes de começar a jogar, vá para o Options e você achará uma nova opção. O Modo Mistério dá uma visão de cima da sua pista. Vai ficar fácil estourar os inimigos, concorda?



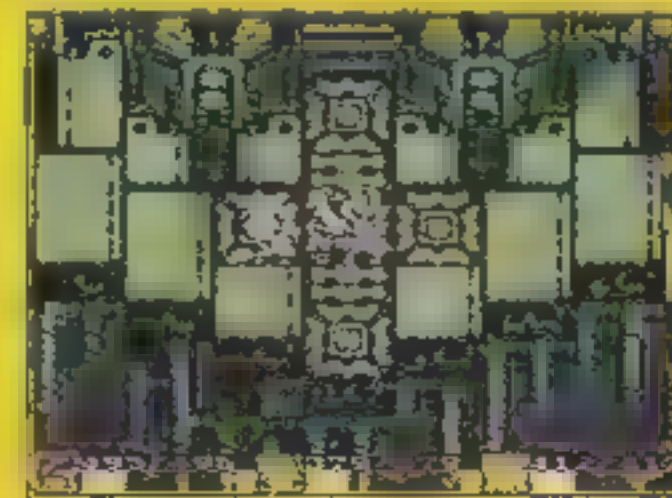
TRODDLERS

Refresco - Se você está arrancando os cabelos, que tal umas passwords espertas de várias fases? Aí vão:

- FASE 3: PYRMD
- FASE 7: CNTRM
- FASE 11: PCKDP
- FASE 17: TWTRBS
- FASE 22: TRSRS
- FASE 29: GFRHRT
- FASE 35: KYX
- FASE 40: CRSSFR
- FASE 51: PSDT
- FASE 57: GDTRY
- FASE 63: WTFRT
- FASE 69: FRSTFR

SECRET OF MANA

Códigos para Game Genie - Muita gente anda curtindo este incrível Rolling Playing Games e nos pedindo dicas. Para facilitar a empreitada do pequeno herói e suas duas companheiras, use estes códigos mas lembre-se: o gênero RPG exige muito raciocínio e malícia, sem muitas manhas, ok?
Muita grana - CE5F-5767
Proteção contra ataques - 8208-776D
Sabedoria - 9C06-85AD



MEGA MAN X

SF2 no Mega Man X - Acredite se quiser, agora você pode usar a magia Fireball no MMX. Para isso, você tem que derrotar todos os chefes, pegar todas as armaduras, Sub-Tanks e Heart Containers. Na tela que você seleciona fases, selecione a fase de Armored Armadillo. Atravesse a fase e pegue a Power-up no topo do rochedo antes de entrar na porta do chefe. Vá para a tela de seleção de armas e saia. Repita cinco vezes e, na última, você verá a cabine da Power-up. Entre e pegue a habilidade para ter a Fireball. Atenção: você tem que estar com o seu medidor de vida cheio. Use ↓ → e detone os chefes com um tiro.

ALIEN VS. PREDATOR

Seleção de fases - Os fãs de monstros, melecas e coisas do gênero, com certeza se amarar neste game. E vai ser legal poder escolher as fases. Saque só: No Options segure X, A, L e R no controle 2 e Start no controle 1. Babe à vontade!





Desde 1930, a adidas esteve presente em todas as Copas do Mundo. Nos Estados Unidos não vai ser diferente. Estaremos uniformizando 10 das 24 seleções, além de árbitros e bandeirinhas. A Questra - bola oficial da Copa de 94 - também é adidas. Sua exclusiva tecnologia faz com que ela seja 10% mais veloz que qualquer outra bola. Isso quer dizer que com a Questra (e a nossa torcida) vai ser ainda mais difícil nossos adversários verem a cor da bola.



lação amedrontada mal consegue sair às ruas. Como de costume, Axel, Blaze e companhia são chamados para dar um jeito na bagunça. Streets of Rage 3 segue a linha dos dois carts anteriores. Só que é bem mais bacana. Além de um personagem novo (Zan), os cenários estão mais

pre. Os golpes e as magias são um capítulo à parte. Os quatro lutadores têm magias que ficam mais poderosas no decorrer do jogo. Isso sem falar no Battle Mode, onde rola um Street Fighter explícito. É por essas e outras que Streets of Rage 3 (Bare Knuckle 3 no Japão) é diversão garantida.

STREETS OF RAGE 3

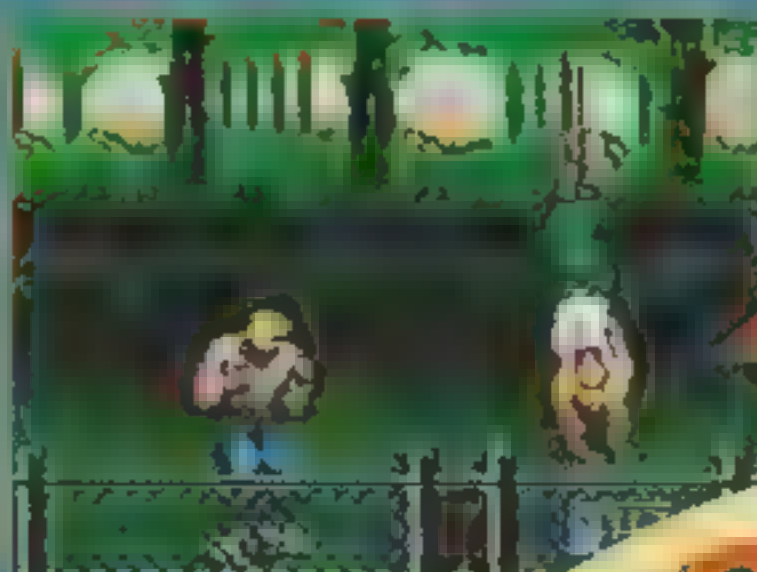
ATÉ O FINAL

ESCOLHA SEU PERSONAGEM

Você pode optar entre 4 lutadores: Axel, Blaze, Sammy e Zan. Cada um tem características próprias. Sammy, por exemplo, é rápido e ágil, mas meio fraco. Já Axel é forte, mas não tão ágil. É por isso que vale a pena checar bem as qualidades de cada um. De uma olhada no quadro abaixo:

AXEL		ZAN	
BLAZE		SAMMY	

BLAZE É A MAIS EQUILIBRADA DE TODOS



AXEL X ZAN



BLAZE X SAMMY

BATTLE

O Modo Battle é o seu passaporte de entrada para pegas mano a mano, tipo Street Fighter. Você escolhe entre um dos quatro lutadores e manda ver. O único problema é a ausência de um botão de defesa. Apesar desta mancada, o Modo Battle é divertido. Ah, antes que os curiosos de plantão levantem as sobrelhas, dá para escolher o mesmo personagem, sim senhor. Confira o jeitão de cada um:



SAMMY X SAMMY



ZAN X ZAN

3 OU 6 BOTÕES

Já virou hábito. Na hora de configurar seu joystick, há duas opções: para controles de 3 ou 6 botões. Não precisa ser Einstein para sacar que o joystick de 6 botões é mais legal. Os três comandos básicos são: magia, ataque e pulo. No de seis botões, rodam ainda séries (combinações), back (B+C) e outro especial. Confira nossas sugestões para configuração do joystick:

3 BOTÕES

A	E
B	Ataque
C	Pulo

6 BOTÕES

A	Especial
B	Ataque
X	Especial
Y	Séries
Z	Back

ARMAS

Faça bom proveito deste cano. A barra logo abaixo do seu marcador de energia mostra o quanto este cano ainda pode detonar.



Come nos outros dois Streets of Rage, há algumas armas brancas perdidas nas fases: facas, espadas, canos etc. Se antes você podia usar uma destas armas até algum espião tomar posse, agora o lance é diferente. Você pode usar um cano, por exemplo, X vezes. Para saber se ainda pode dar umas "canadas" em algum inimigo pentelho, basta ficar atento no marcador do cano. Isto mesmo, cada uma destas armas possui seu próprio marcador de energia.

FIQUE ESPERTO

Quando alguém agarra para jogar longe, aperte ↑ + ataque + pulo para cair de pé e tirar uma onda do trouxa.



PRINCIPAIS ITENS

Pontos	Completa Energia	Meia Barra de Energia

MAGIAS DE MONTÃO

As magias são a identidade do cart. Cada personagem tem cinco magias. Duas são acionadas com o botão de golpes especiais e as outras três rolam dando dois toques no Direcional junto com o botão de ataque. Você deve estar se perguntando: como faço três golpes diferentes com o mesmo comando? A-há! Estrelinha é a resposta. A cada 40 mil pontos (no Easy) você ganha uma pequena estrela. Ela aumenta o poder da sua magia. Você pode ficar com no máximo três estrelas. Mas fique esperto: se perder uma vida, perde também uma estrelinha. E NÃO dá pra recuperar depois! Dê uma olhada no quadro de magias.

		AXEL	BLAZE	SAMMY	ZAN
Especial					
	→ + Especial				
→ → + BOTÃO DE ATAQUE	★				
	★ ★				
	★ ★ ★				

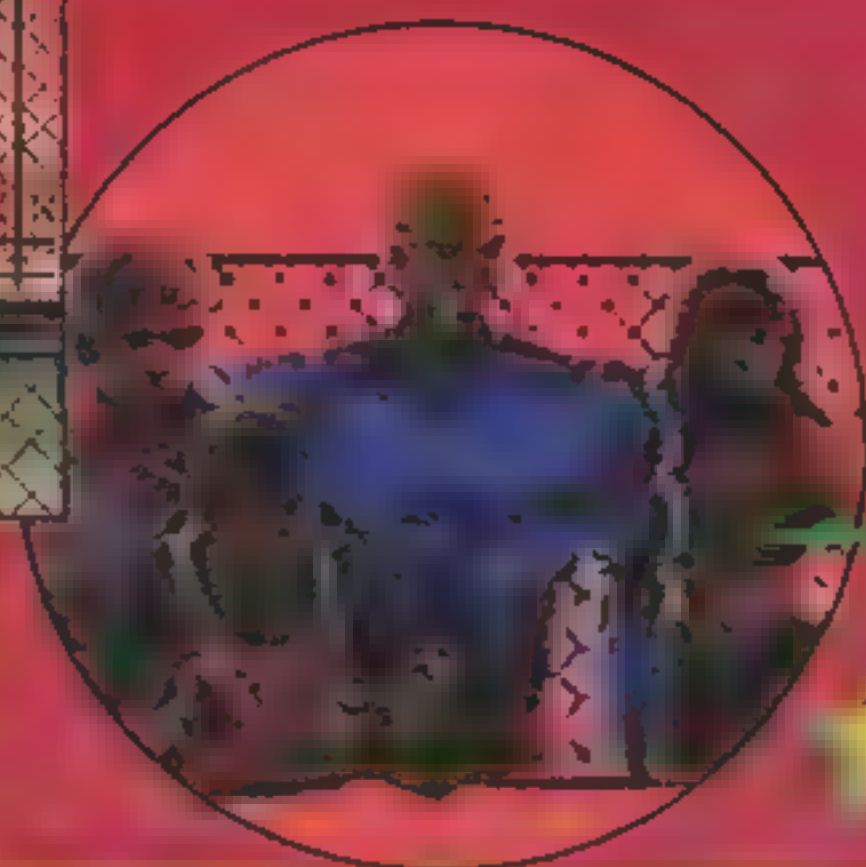
CONTINUA

Round 1

Ash é o subchefe. Pegue-o meio de lado, desvie de seus ataques e solte magia. Não tem erro. Ele é desengonçado pacas.

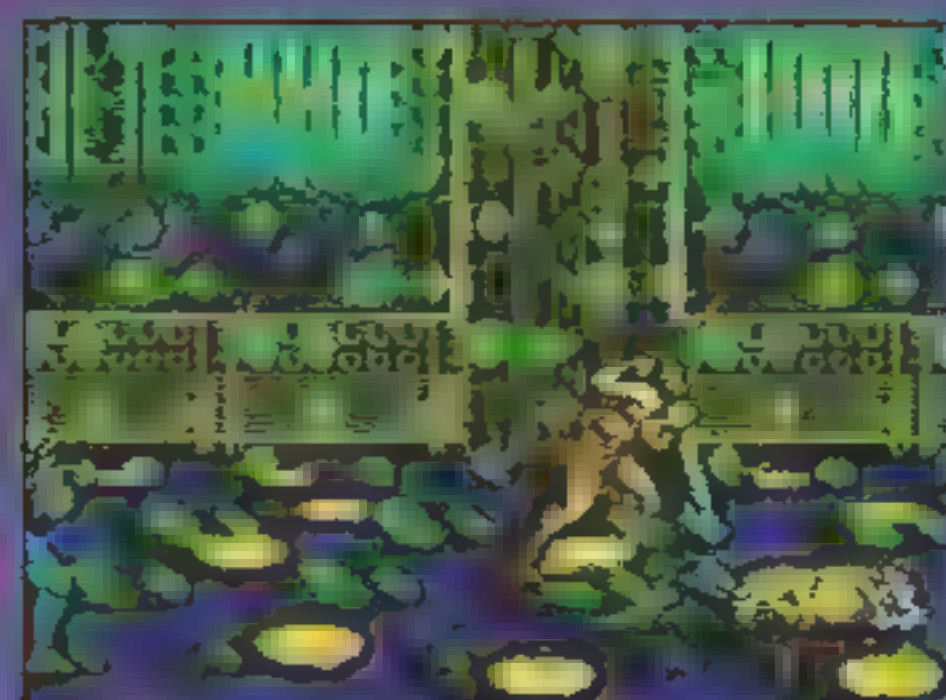


Logo depois de derrotar o chefe, você vai encontrar um chefe duplo. São duas garotas que soltam magias estranhas. Desvie e ataque-as nos intervalos de seus pulos. O quê? Um aquário com um tubarão no fundo do bar? Ah, bom!



Chefe duplo. São duas garotas que soltam magias estranhas. Desvie e ataque-as nos intervalos de seus pulos. O quê? Um aquário com um tubarão no fundo do bar? Ah, bom!

Round 2



Logo depois de derrotar o chefe, você vai encontrar um chefe duplo. São duas garotas que soltam magias estranhas. Desvie e ataque-as nos intervalos de seus pulos. O quê? Um aquário com um tubarão no fundo do bar? Ah, bom!



Round 3



Logo depois de derrotar o chefe, você vai encontrar um chefe duplo. São duas garotas que soltam magias estranhas. Desvie e ataque-as nos intervalos de seus pulos. O quê? Um aquário com um tubarão no fundo do bar? Ah, bom!



Logo depois de derrotar o chefe, você vai encontrar um chefe duplo. São duas garotas que soltam magias estranhas. Desvie e ataque-as nos intervalos de seus pulos. O quê? Um aquário com um tubarão no fundo do bar? Ah, bom!

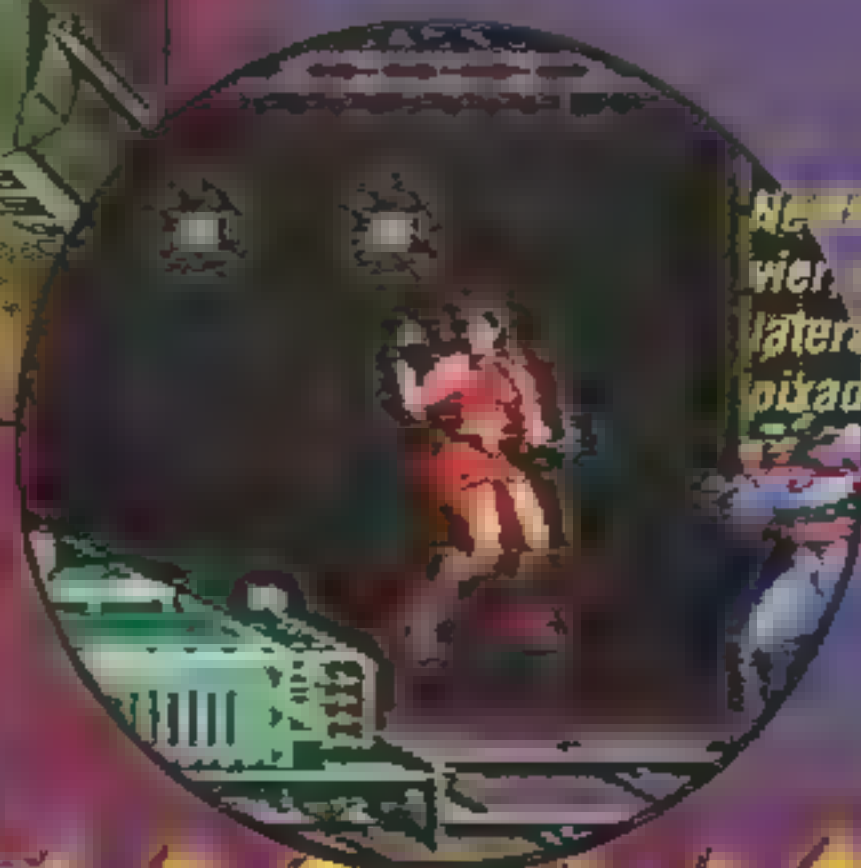
Round 4



Chefe. Ele lança shurikins: fuja! Quando ele se multiplicar, proteja-se. Quando ele aparecer pela terceira aparição, ele ataca numa explosão de fogo.



Logo depois de derrotar o chefe, você vai encontrar um chefe duplo. São duas garotas que soltam magias estranhas. Desvie e ataque-as nos intervalos de seus pulos. O quê? Um aquário com um tubarão no fundo do bar? Ah, bom!



Logo depois de derrotar o chefe, você vai encontrar um chefe duplo. São duas garotas que soltam magias estranhas. Desvie e ataque-as nos intervalos de seus pulos. O quê? Um aquário com um tubarão no fundo do bar? Ah, bom!

Round 5

Passagem secreta. Estoure o chão de madeira no final da primeira tela. Em seguida, pegue uma vida, três barras de ouro (5 mil pontos cada) e uma maçã



Use a barra de ouro para destruir o chão de madeira no final da primeira tela. Em seguida, pegue uma vida, três barras de ouro (5 mil pontos cada) e uma maçã



Use a barra de ouro para destruir o chão de madeira no final da primeira tela. Em seguida, pegue uma vida, três barras de ouro (5 mil pontos cada) e uma maçã



Use a barra de ouro para destruir o chão de madeira no final da primeira tela. Em seguida, pegue uma vida, três barras de ouro (5 mil pontos cada) e uma maçã



Use a barra de ouro para destruir o chão de madeira no final da primeira tela. Em seguida, pegue uma vida, três barras de ouro (5 mil pontos cada) e uma maçã

Round 6



Vá para a direita



Volte para o elevador e desça mais um andar. Entre na porta do meio e destrua o segundo computador



As outras portas escondem itens embaixo dos caixotes de madeira. Só entre se tiver tempo de sobra



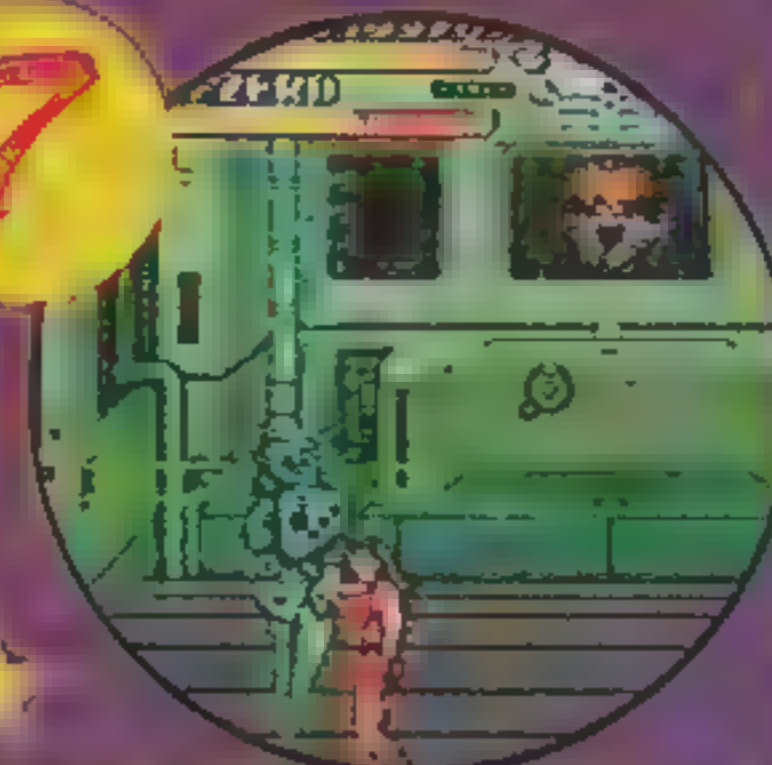
Chefe duplo. São os caras dos latinhos. Nem pensa em ser agarrado. Fique de longe atacando com magia e voadoras



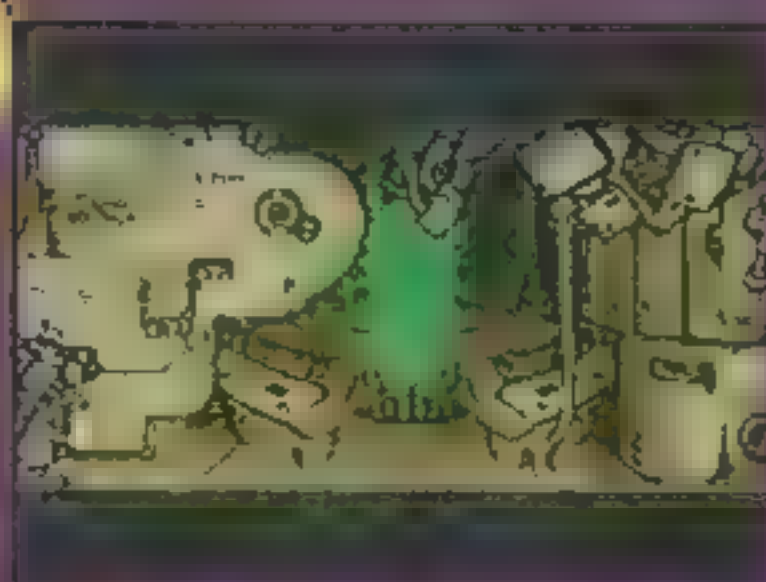
Round 7



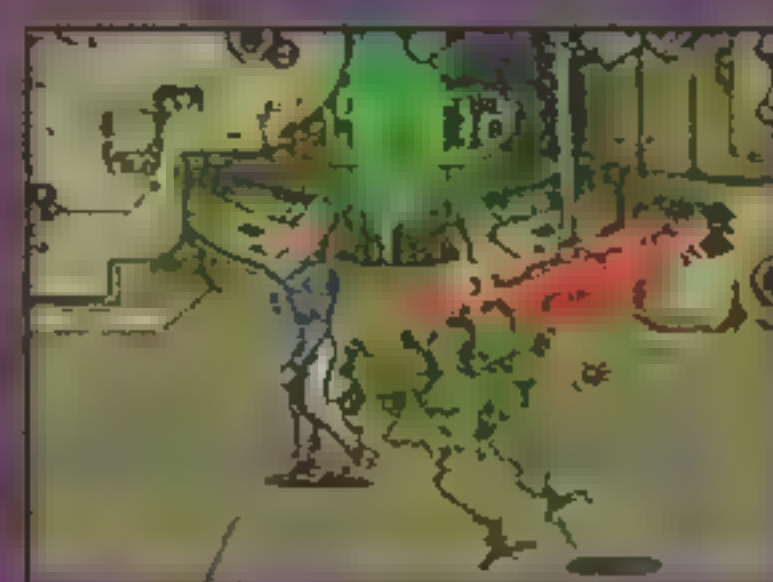
Use a barra de ouro para destruir o chão de madeira no final da primeira tela. Em seguida, pegue uma vida, três barras de ouro (5 mil pontos cada) e uma maçã



Use a barra de ouro para destruir o chão de madeira no final da primeira tela. Em seguida, pegue uma vida, três barras de ouro (5 mil pontos cada) e uma maçã

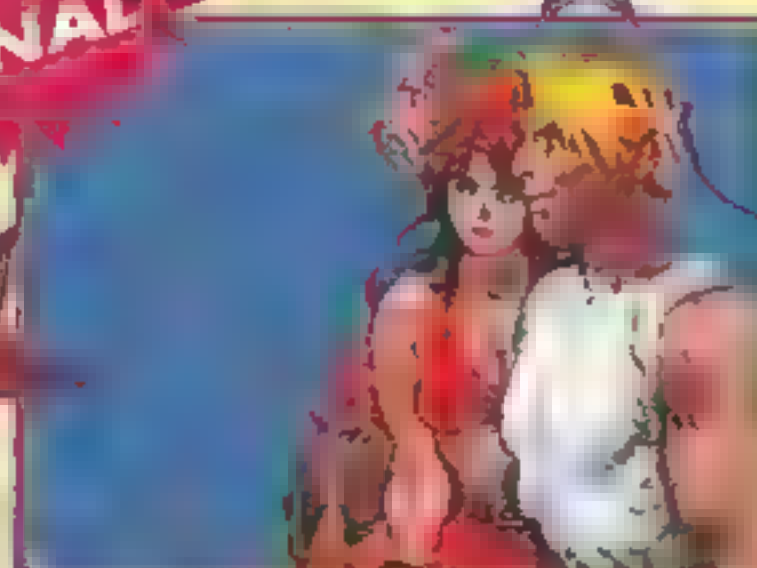


Use a barra de ouro para destruir o chão de madeira no final da primeira tela. Em seguida, pegue uma vida, três barras de ouro (5 mil pontos cada) e uma maçã



Você tem 2 minutos para destruir Mr. X, senão ele explode toda a tela

O FINAL

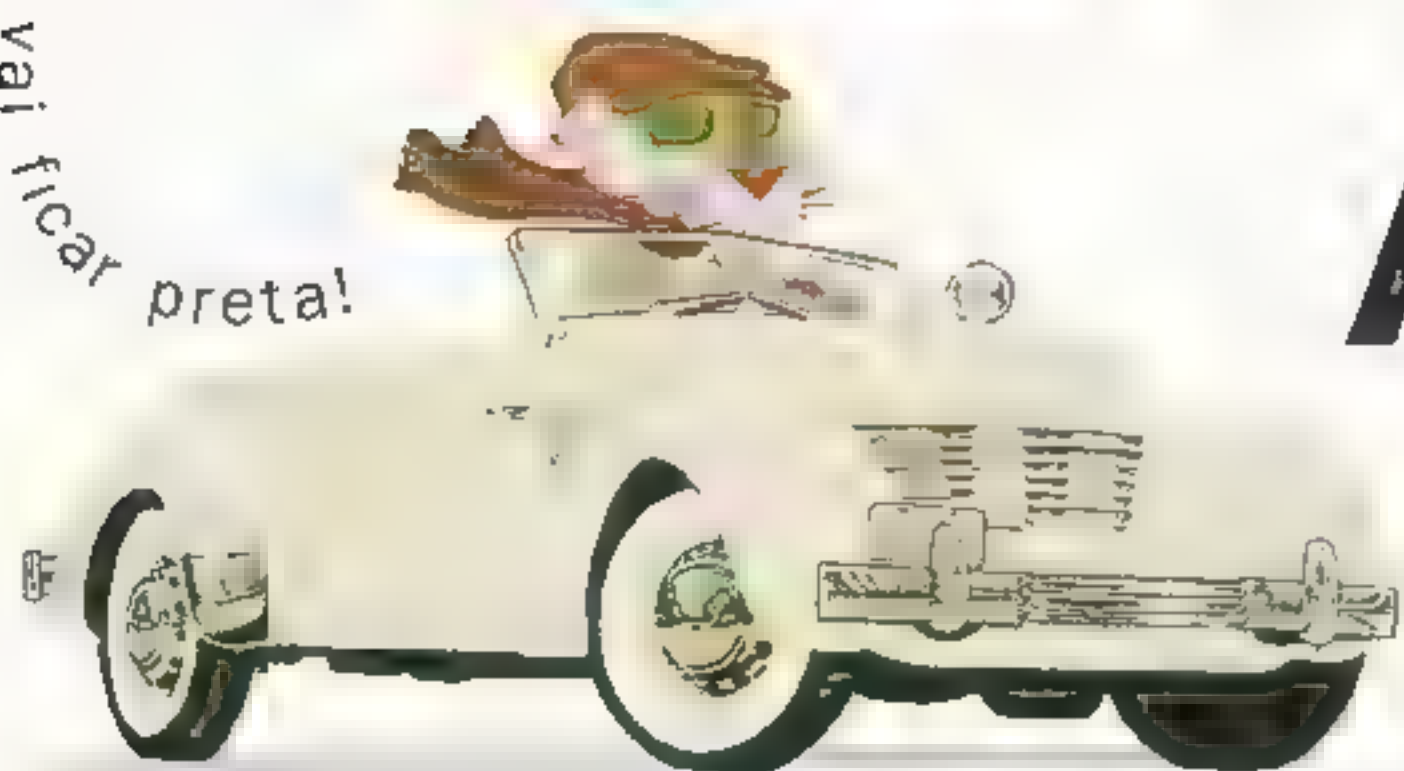


OK, você venceu. Ou melhor, Parabéns, Axel, Blaze, Sammy e Zan



Que tal encontrar com Blaze pegando um bronze no litoral? Este é apenas um dos detalhes do final...

A pantera vai dar uma voltinha em Hollywood. E acaba entrando em incríveis sets de filmagem como "Querida encolhi a Pantera", onde o cenário é uma galaxia gigante cheia de alhos assassinos, azeitonas voadoras e outros sosnos e outros Dr. Franksteins e várias outras sátiras. Cada uma é uma fase diferente com desafios que não acabam mais. Tudo com 8 Mega de memória, o charme da trilha sonora original da Pantera e claro, o arquêninimigo mais atrapalhado do cinema: o inspetor Clouseau! Ajude nossa estrela a se dar bem em "Wood™", ou a coisa vai ficar preta!



A PANTERA COR-DE-ROSA™ PRECISA DE AJUDA. E VOCÊ NÃO PODE AMARELAR.



digestivos, "Pinkin Hood", uma aventura de

arco e flecha nas florestas the

Sherwood, "Pinkenstein", onde ela quer ser

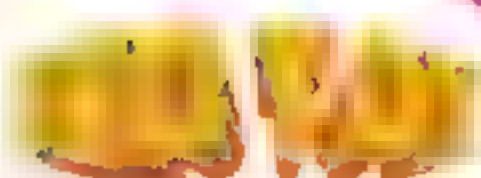
MEGA DRIVE



FOX

SEGA

TECMAGIK

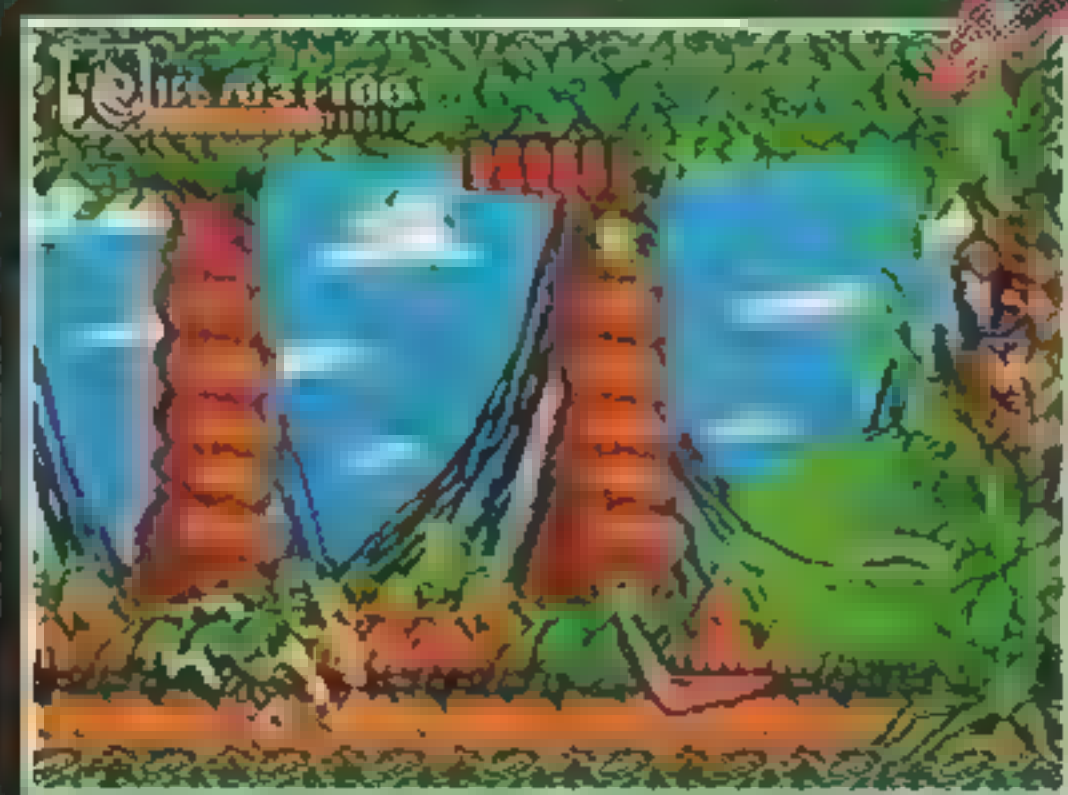




Inimigos de outras tribos estão escondidos nas moitinhas. Use a sua arma sem dó

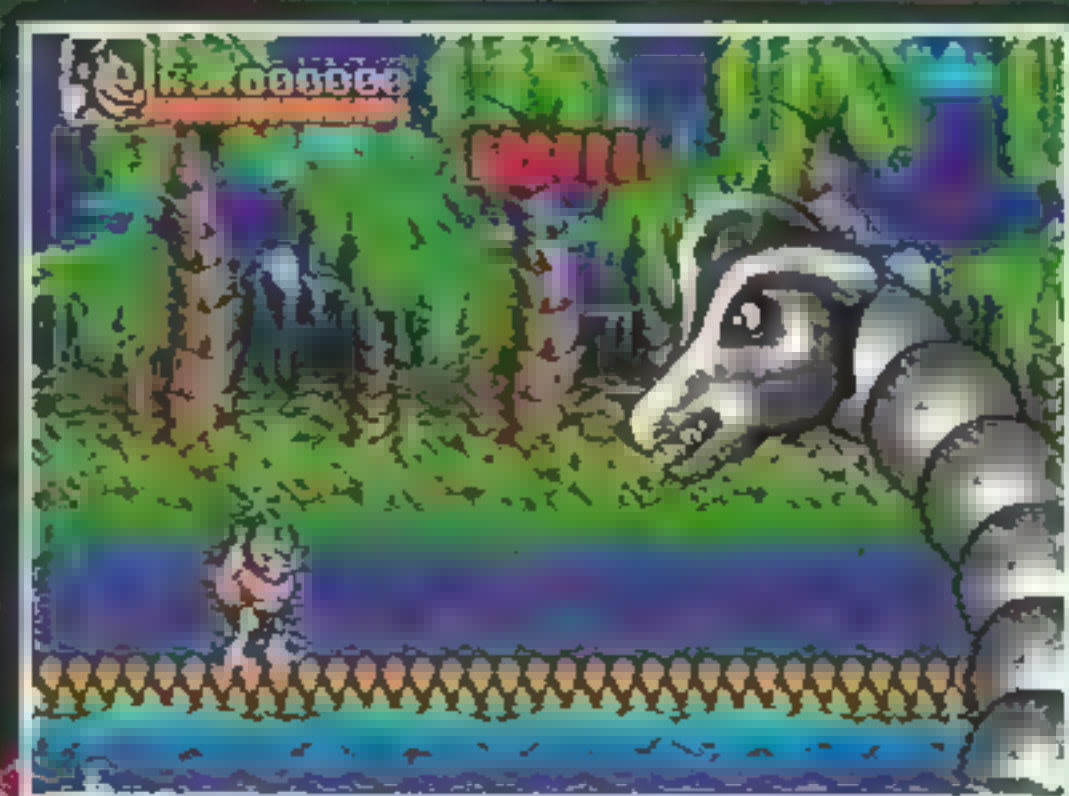


Que bocão! Fique bem nesta posição perto do muro de pedra. Use a roda, que é a arma mais forte contra este chefe da 1ª fase

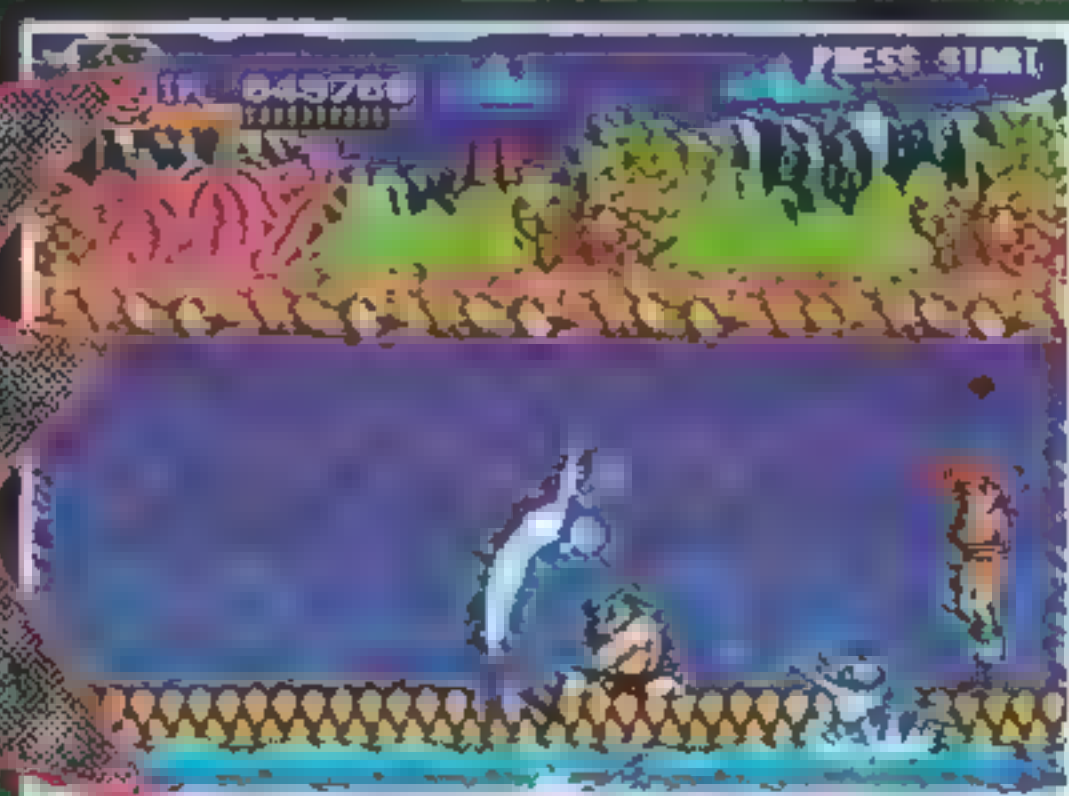


Esta planta carnívora é o chefe da 2ª fase. Fique abaixado próximo a ela e use o bumerangue grande. A linda garota está esperando seu herói

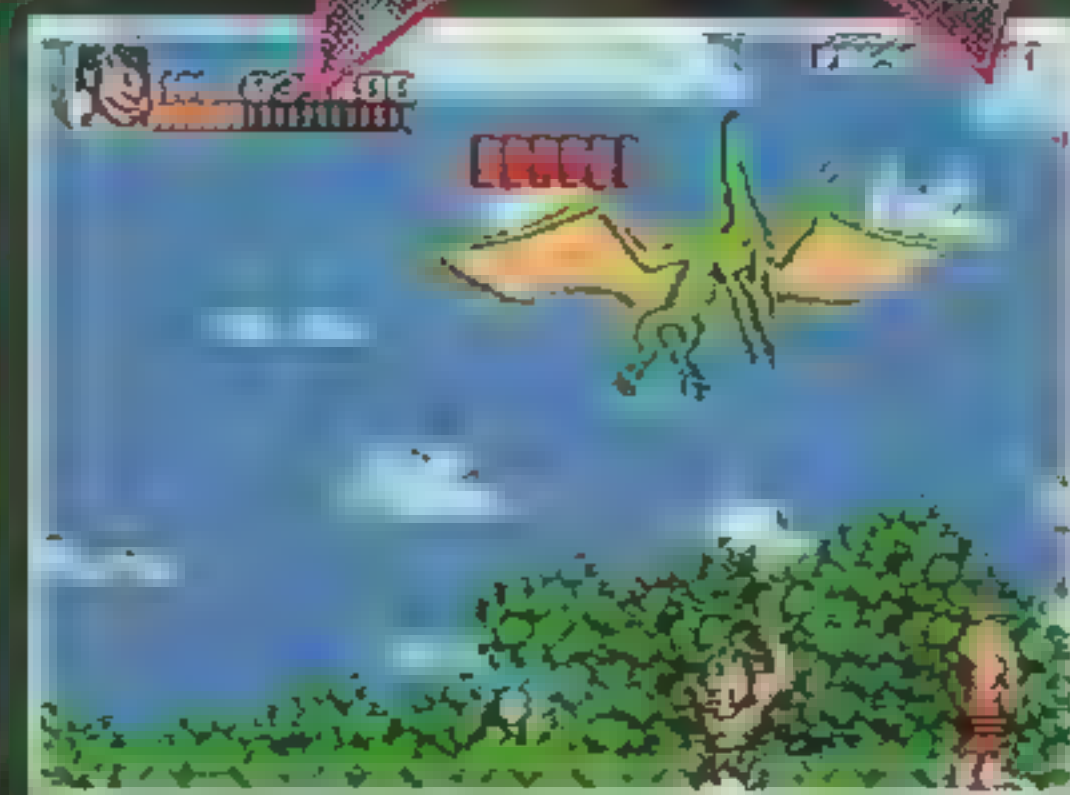
Quem gosta daquele tipo de jogo bem maneiro e cheio de humor, vai entrar no clima da versão para Mega Drive do antigo e não menos curtido Joe & Mac. Originalmente, o game saiu nos flippers e a moçada não cansou de dar clavadas e puxar garotas pelos cabelos. A Takara fez uma versão idêntica a de SNES, com os mesmos chefes, mas com movimentação dos personagens mais lenta. As duas versões são boas. Volte no tempo e sinta as emoções da vida pré-histórica com Joe & Mac.



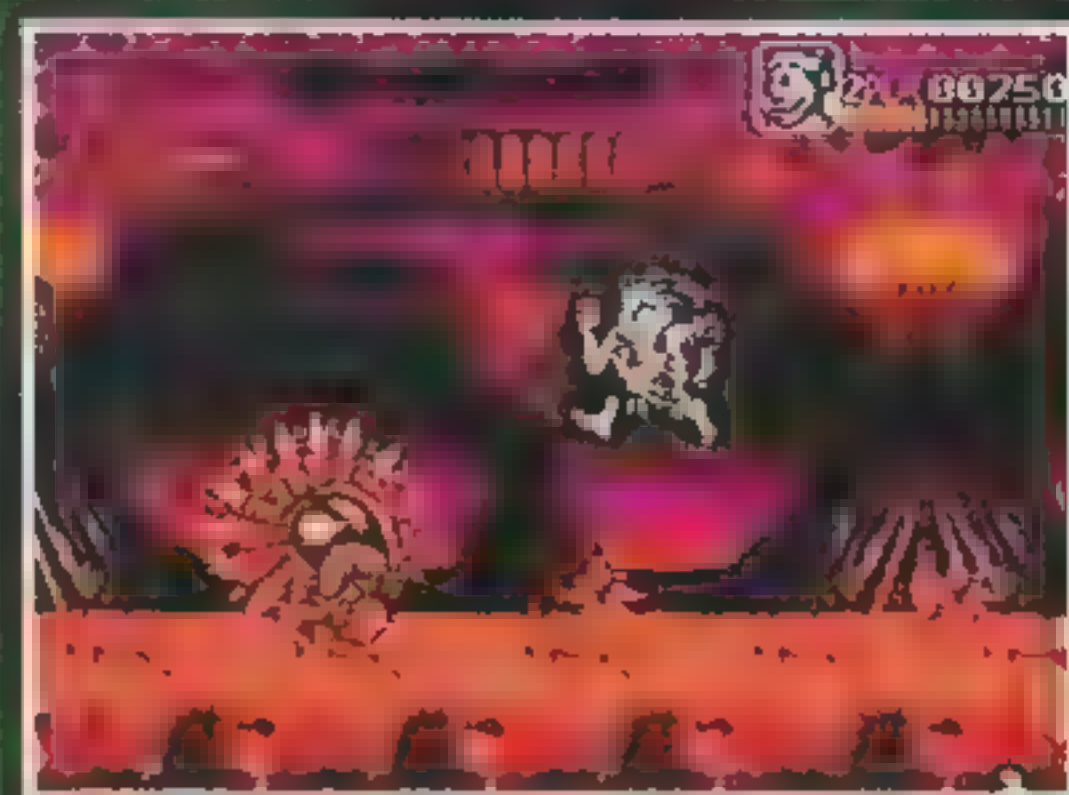
Desta vez, a garota está sendo guardada por um terrível dino aquático de pedra. Suba a fase para encontrá-lo. Alire na cabeça deste chefe da 5ª fase



Chefe nº 4: Atire o bumerangue para livrar-se dos tubarões e salvar a lady



Depois de ter subido, você vai achar a garota presa. Os pterodáctilos são os chefes desta 3ª fase. O lance é sempre atirar e fugir do ataque



Escolhendo o caminho A, rola um cenário de fogo. Um dino-ouriço é o chefe número 6. Se você tiver o fogo, vai ficar mais fácil salvar a garota

COMANDOS

B

Atirar

Bsegurado

Girar braço e atirar arma

A

Pular alto

C

Pular baixo

FOGO

MACHADO

BUMERANGUE

RODA

UNGA BUNGA!

Joe e Mac são dois homens-das-cavernas muito... assanhados. Algumas garotas foram seqüestradas e é claro, os heróis estão querendo receber a recompensa por trazê-las de volta: um doce beijo. As fases rolam sempre no mesmo esquema. Vá dando rolês e encarando os inimigos. Não dispense as comidas que dão energia. Suas armas estão dentro de ovos de pterodáctilos e você sempre usa a que pegou por último. Jogando a dois, é claro, fica mais fácil. Vamos dar uma geral nas seis primeiras fases e resgatar as meninas. Tente você salvar as outras donzelas nas fases seguintes.



JOE & MAC TEM QUATRO CONTÍNUES

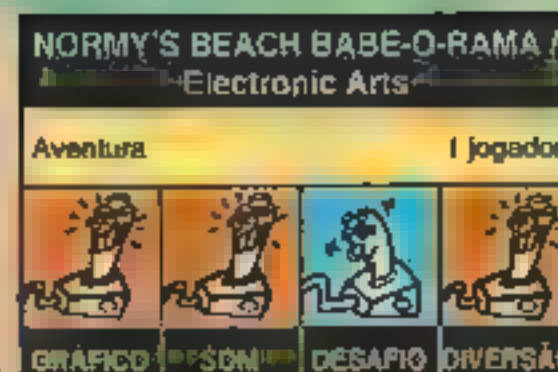
EASY, NORMAL E HARD SÃO OS NÍVEIS DE DIFICULDADE

NORMY'S Beach Babe-O-Rama

Ilustração Eletrônica Tadel E. Pereira/AÇÃO GAMES

ALIENS NA PRAIA

A trama começa quando nosso simpático herói está dando um rolê pela praia e encontra várias garotas jogando vôlei. Ele resolve dar um tempo para apreciar. De repente, aparece um disco voador que seqüestra as meninas e aprisiona cada uma em um período histórico diferente. Normy's tem de buscá-las, uma a uma. Damos os principais lances das três primeiras fases, o resto é com você.



Geralmente os personagens de videogame são fortes e muito espertos. Mas ultimamente tem surgido carts com caras normais, sem superpoderes e às vezes, bem desajeitados. Este é o caso de Normy's Beach Babe-O-Rama. Esta empreitada da Electronic Arts nos games de aventura não decepciona, mas também não entusiasma.

GAME DIVERTIDO

Normy's tem gráficos bem-feitos e o som não compromete. Mas o desafio é meio baba e a jogabilidade não ajuda muito. Apesar destas mancadas, é um game divertido. Os cenários são variados e o jogo esbanja bom humor. Normy's é um daqueles caras atrapalhados que conquistam pela sua simplicidade. Suas armas são muito loucas, especialmente os martelos, que dão galinhadas, socos, tortas e outras coisas. É hilário!

FASE 1 PRÉ-HISTÓRIA

Você vai trombar com pterodáctilos, tiranossauros-rex e outros bichinhos simpáticos.



FASE 2 INGLATERRA SÉC. 15

Você está em 1447, na Inglaterra medieval, com castelos, cavaleiros e tudo mais.



VOCÊ COMEÇA O GAME COM TRÊS VIDAS E TEM TRÊS CONTINUES EM CADA UMA

COMANDOS

O joystick é configurável. Tente a nossa configuração

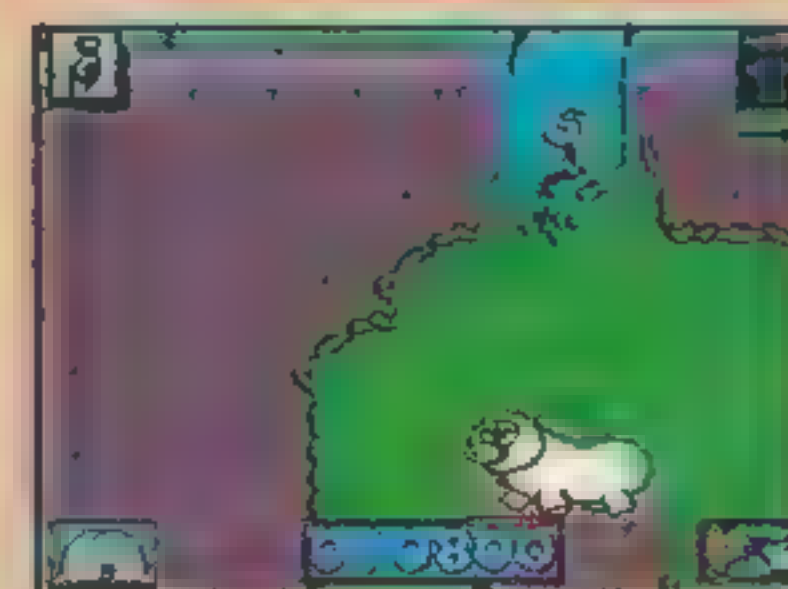
- A - Corrida
- B - Pulo
- C - Usar arma

FASE 3 SELVA ANO 1932

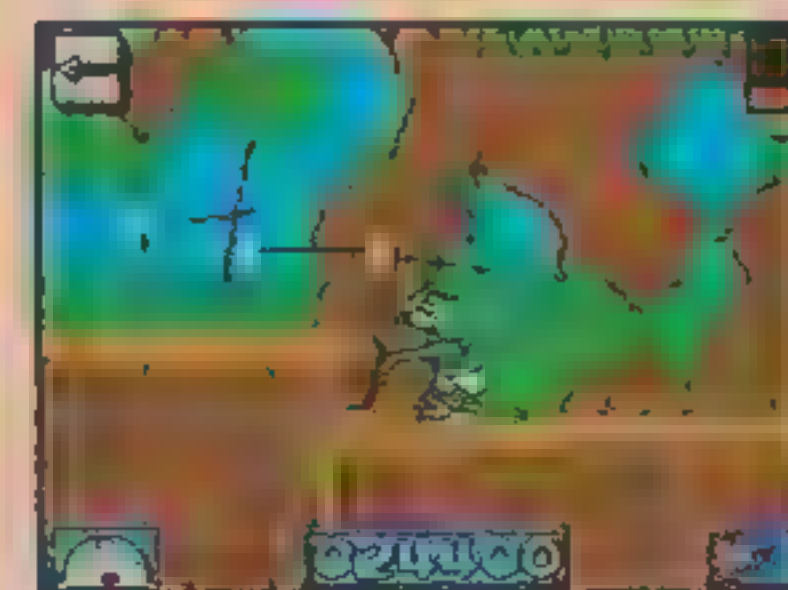
Você atravessa uma floresta, com direito a macacos, canibais e muito mais.



Quando começar, volte e pegue este singelo martelo com a mãozinha. Detone todos os selvagens que aparecem



Use estes porcos como trampolim e pule bem alto para a direita. Você vai descolar uma vida, que é a flechinha com o 1



Depois de tantas armas bizarras, o negócio agora é dar flechadas. Fure os canibais senão você vira jantar

MEGA

SKITCHIN'

Que tal disputar uma corrida de patins na rua, dando porrada nos adversários e pegando carona na traseira dos carros? Radical, né? É o que rola em Skitchin', um game inspirado num esporte de rua fictício, com corridas superperigosas. Tanto que a softhouse Electronic Arts pôs um alerta para você não tentar imitar as manobras do cart.



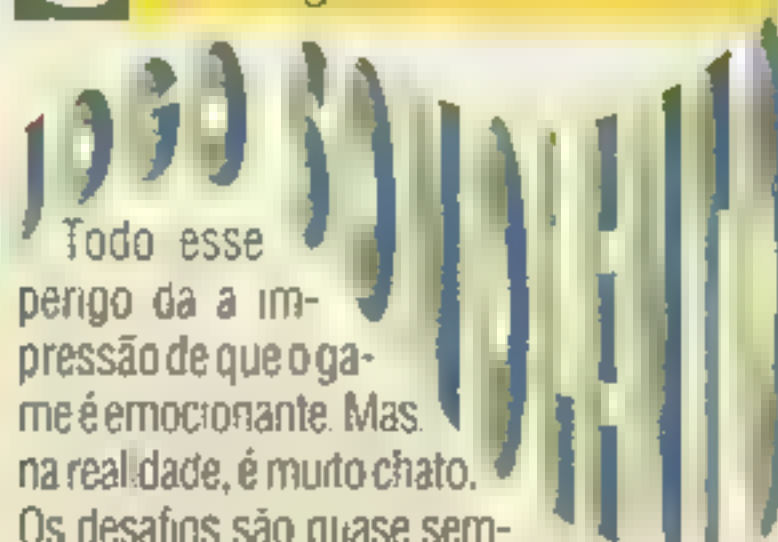
A pancadaria rola solta, atrás dos carros, quando mais de um patinador pega carona



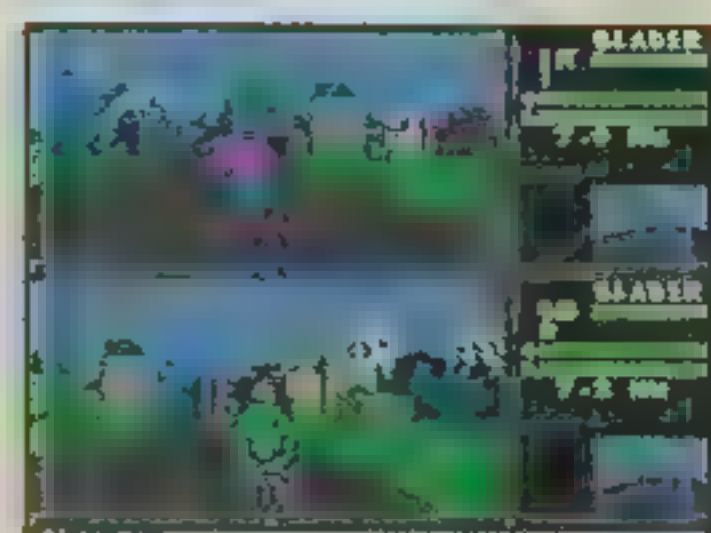
Pegue canos de ferro, correntes, paus e outros objetos para usar como armas contra os oponentes

COMANDOS

- A - Agarrar/soltar carros
- B - Patinar
- C - Pancada
- Pausa - Escolha de arma
- ↑ - Pula
- ↓ - Agacha



Todo esse perigo dá a impressão de que o game é emocionante. Mas, na realidade, é muito chato. Os desafios são quase sempre os mesmos e só o som está legal. Você tem quatro opções de jogo, mais o Tournament, onde até oito pessoas podem jogar



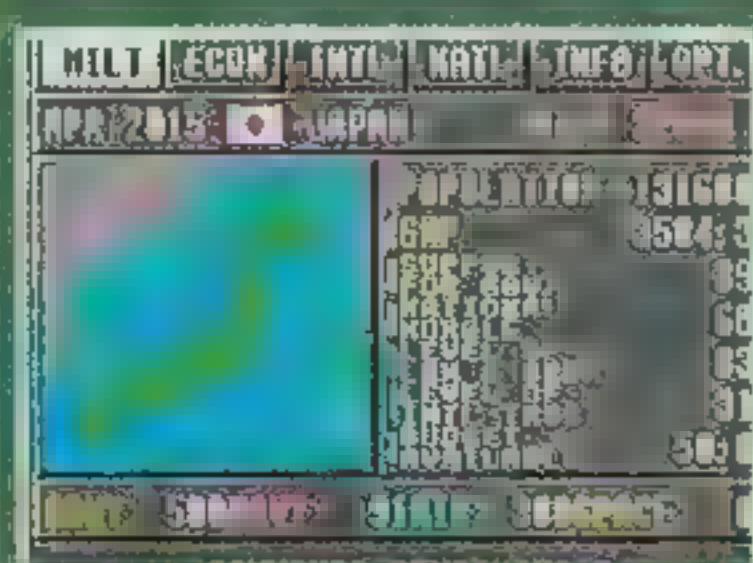
DA ESQUERDA À DIREITA, DE CIMA PARA BAIXO: SUA BARRA DE ENERGIA E A DO Oponente DURANTE UMA BRIGA; SUA POSIÇÃO; TEMPO; AS 3 ARMAS; RETROVISOR; SUA ENERGIA(+) E DESGASTE DOS PATINS



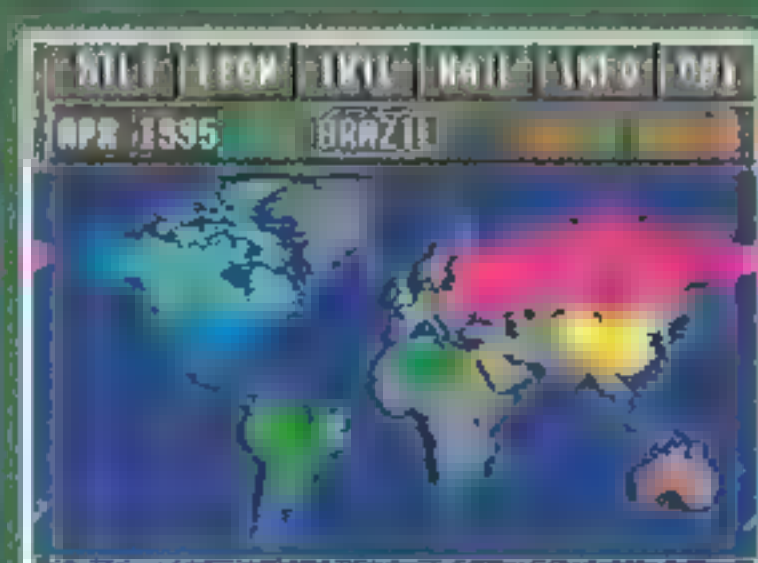
No Shop, aproveite para comprar equipamentos melhores para a próxima corrida

THIRD WORLD WAR

NÃO PENSE SÓ NA GUERRA! INVISTA NO DESENVOLVIMENTO DE SEU PAÍS!



O poderio militar de uma nação é medido pela dimensão de suas forças armadas (exército, marinha, aeronáutica e nuclear)



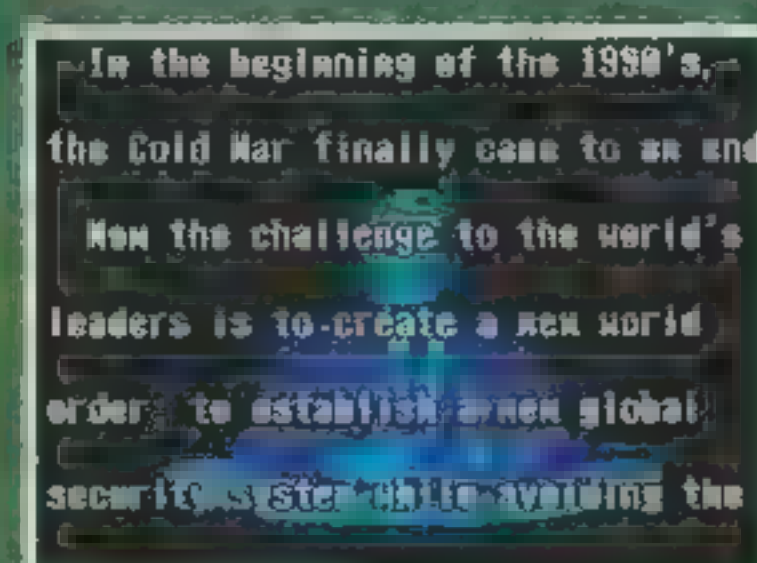
Um país pode ter de uma a cinco bases. O Brasil, por exemplo, possui duas: Brasília e Rio de Janeiro

Jogador caberá para Sega CD. Como o nome sugere, Third World War é o simulador de uma eventual Terceira Guerra Mundial. O game foi lançado primeiro para PC Engine e segue a linha de Civilization simulado agora para computador. Mas vai além: você orienta o rumo de um país, comandando suas estratégias econômicas, políticas e militares. OK, guerra é guerra e se resolve no campo de batalha. Mas uma boa estratégia militar é mais de meio caminho andado. Você deve investir grana nas áreas certas, guerrear contra inimigos escolhidos a dedo e ficar atento aos mínimos detalhes.

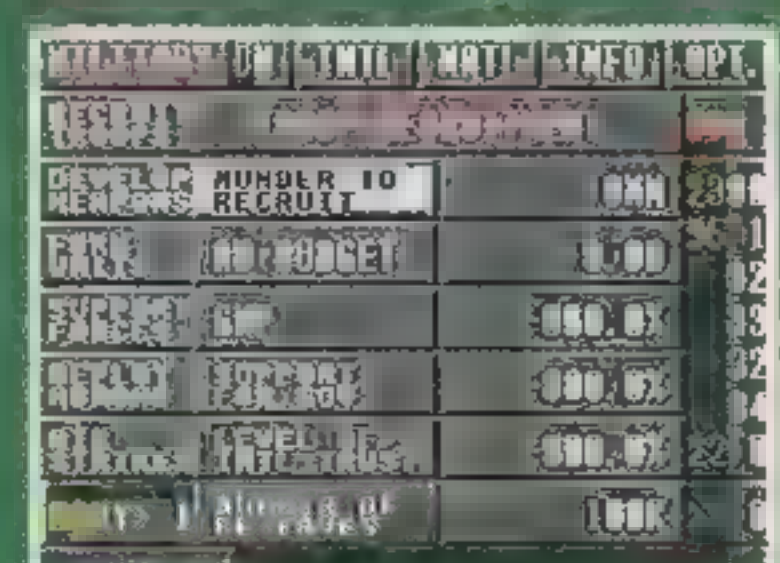


A quantidade de dados sobre as nações impressiona: População, PIB, popularidade do governo, política externa etc. Parece o Almanaque Abril! Estes dados são importantes na hora de escolher o seu país. As nações mais legais conseguem equilibrar dados sócio-econômicos com poderio militar.

Mas estas manhas você vai pegando aos poucos. O lance é entrar de cabeça em Third World War, um game que não encontra concorrente direto nem no PC. É mole ou quer mais?



A Terceira Guerra Mundial está aí. E você não vai poder fugir. Prepare-se.



A opção Recruit Troops é o início de sua estratégia de combate. Você planeja seus investimentos nas diversas áreas

COLUMNS 3

MEGA ACTION GAMES

O clássico jogo de Columns chegou em sua terceira versão. Com um nível de dificuldade mais elevado, o jogo oferece uma variedade de níveis e desafios. Além disso, as magias bem sabidas que permitem a vitória de uma partida são mais variadas. O jogo é desafiador e divertido, e é uma ótima opção para quem gosta de jogos de estratégia. Columns é obrigatório para quem gosta de jogos de estratégia.



Pirâmide estranha

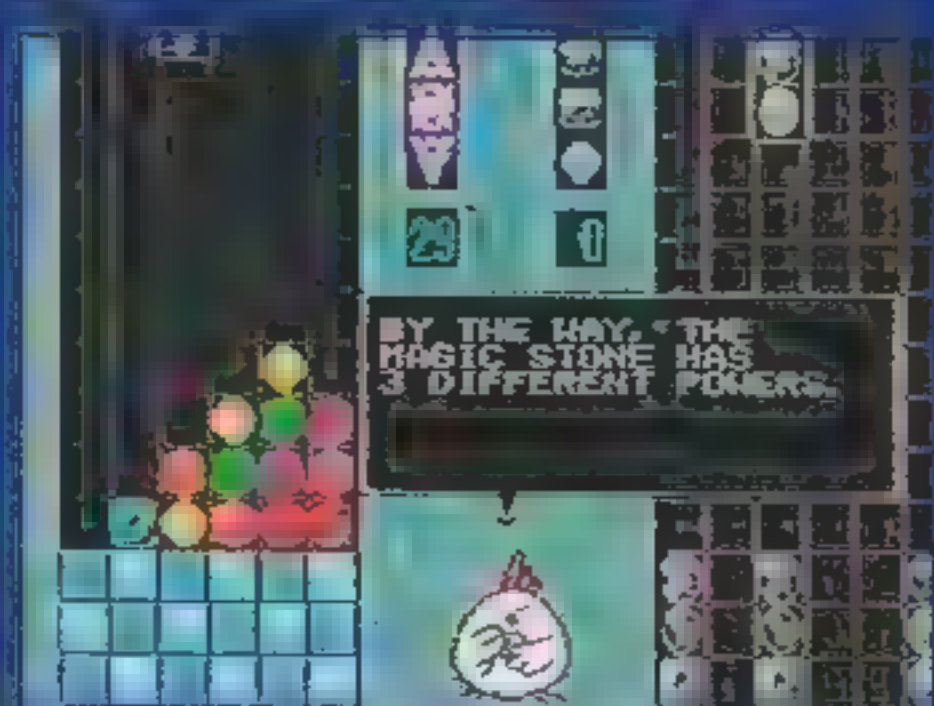
Diz a lenda que há um tesouro escondido dentro da pirâmide. Muita gente já tentou achar o rico baú, mas ninguém obteve sucesso. Se você acha que é o honzão, encare um grande desafio. Jogue uma partida contra o computador. Cada adversário derrotado rende um item especial (magia). E você tem apenas um Continue! Se perder um abraço. O lance é começar tudo de novo. Não entre em pânico: os dois primeiros rounds rendem um Continue extra cada.



O tesouro está escondido dentro desta pirâmide. Quem conseguirá chegar ao topo?

AJUDA SINGELA

A apresentação do jogo é sui generis. Nela você aprende o funcionamento de algumas magias. Saque só:



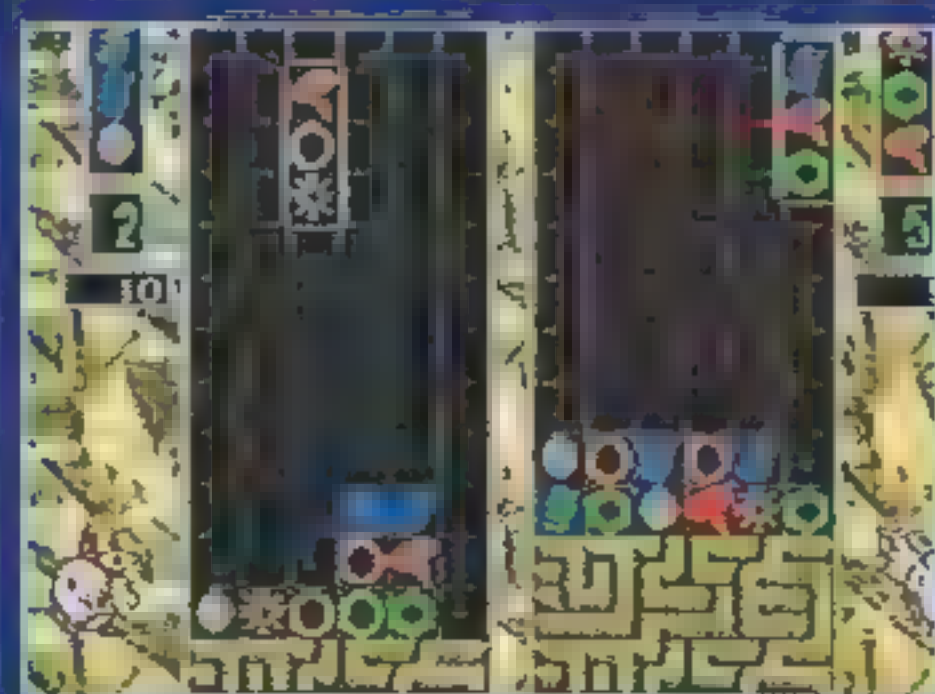
Dá pra deixar a tela do adversário inteirinha sem cor, em preto e branco.

MODO 2 PLAYERS

Nada melhor que escalar aquele amigo esperto para disputar uma partida de Columns a dois. Vocês podem jogar uma melhor de 3, 5 ou 7 rodadas. Ganha quem obtiver 50% + 1 de vitórias (2 na melhor de 3, 3 na melhor de 5 e assim por diante). Para se dar bem, use suas magias na hora certa.

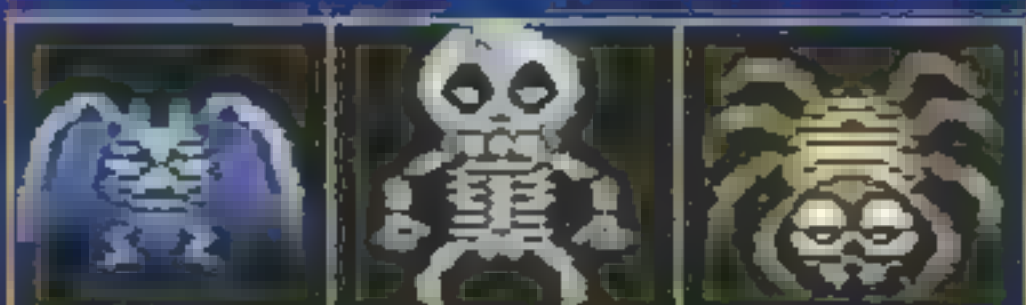
CONFIGURATION		
LEVEL	1P	2P
LAYERS	0	0
COLORS	6	6
CONTROL		
ATTACK CYCLE	AC B	AC B
STAGE	NO. 1	
	EXIT	

Estas são as opções que rodam no Modo 2 Players. Dá pra escolher o número de rodadas e outras coisas.



Cada peça maluca! Quem não está acostumado pode até se confundir.

INIMIGOS HORRENDOS



Seus adversários são engraçados. Dê um look nestes três!

MAGIAS ESPERTAS

As magias fazem a diferença em Columns 3. Você começa com três delas: Heavy Weight, Magic Bell e Magic Gem. Use-as só quando for necessário. Afinal, elas são limitadas, contadas mesmo. Tente guardar as bichinhas para as últimas fases, bem mais difíceis. Veja o poder das duas principais:



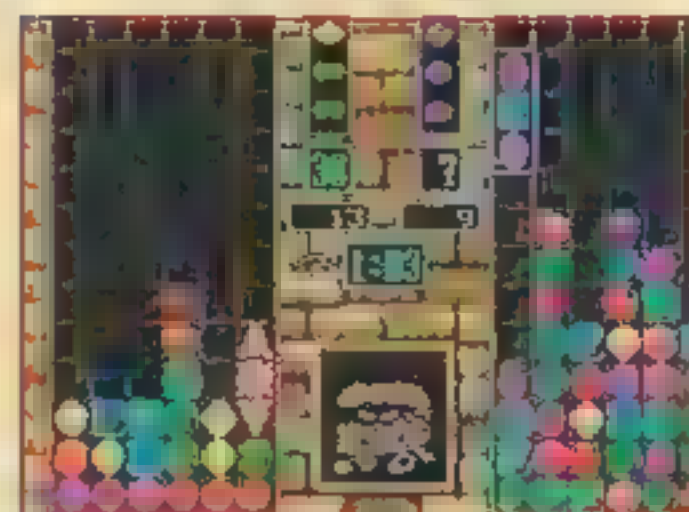
Aperte Start para acessar suas magias. Para acioná-las, basta apertar A ou C.

MAGIC BELL



Ideal para momentos de desespero crônico. Limpa a sua tela inteirinha.

MAGIC GEM



A pedra mágica produz dois efeitos distintos: destrói suas colunas no fundo da tela ou elimina todas as pedrinhas da mesma cor.

VIRTUA RACING

E aí, galera? Os dedos já estão inchados de tanto detonar este cart animal? Virtua-Racing é o máximo! Para o game ficar mais legal ainda, a gente descolou umas dicas radicais pra vocês. Elas estão divididas em dois blocos: estratégia de largada e pontos críticos em cada um dos três circuitos. Fique ligado e detone!

MANHAS DA LARGADA

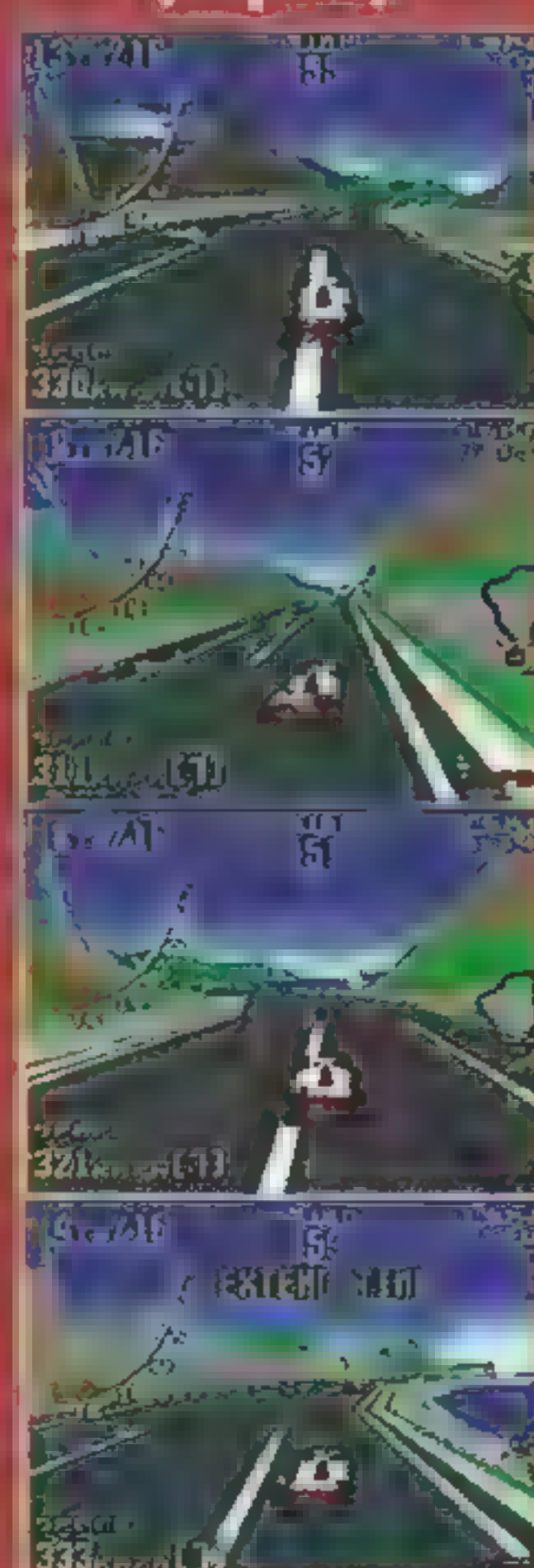
Pode perguntar até para o bonzinho do Ayrton Senna. Uma boa largada é meio caminho andado para vencer uma prova. Confira as fotos abaixo para sacar o que fazer nos níveis Medium e Expert. No Beginner é baba: você larga dos boxes e é só pisar fundo para sair em 8ª. Só um toque: a velocidade dos carros muda se você joga no Easy, Normal ou Hard. Ou seja, as próprias largadas mudam. As imagens abaixo são do nível Normal.

BAY BRIDGE (Medium)



A reta de largada não é das maiores. Vá em linha reta, no pau. Tire o pé na primeira curva para não entrar na traseira de um adversário infeliz. Entre no túnel e vá em frente, por dentro (sua esquerda).

ACROPOLIS (Expert)



Vá direto por fora (direita) e, um pouco antes da quarta curva, corte por dentro (esquerda). Na sequência, esquerda, direita, esquerda e direita. Dá pra entrar em terceiro no Check Point.

ESTRATÉGIA DE CORRIDA

Virtua Racing é bacana por várias razões. Uma delas é que dá pra andar no limite quase o tempo todo. Mas não pense que tudo é festa! Identificamos os pontos mais complicados de cada pista. Seguinte: as marchas indicadas são para quem corre com câmbio manual. No automático, ao invés de reduzir a marcha, o lance é diminuir a velocidade, OK?

BIG FOREST

Nada de outro planeta. Na segunda curva (à esquerda), depois do primeiro Check Point, reduza, coloque sexta e engate sétima logo em seguida. Na curva seguinte, o esquema é o mesmo.



Dê uma de ligeirinho no câmbio e passe de 6ª para 7ª rapidinho, OK?

BAY BRIDGE

Apesar de ser qualificada como intermediária, esta é a pista mais difícil das três. Fique esperto na entrada do túnel! É muito fácil entrar de cara no muro.



Depois do primeiro Check Point, quando pintarem as setinhas, reduza para 6ª e saia em 7ª. Na curva seguinte reduza para 5ª e, na sequência, 6ª e 7ª.

Esta curva é fechadaça! Vá de 5ª, 6ª, 7ª, 6ª. Na metade dela, 5ª, 6ª e 7ª.

ACROPOLIS

Dá pra ir no pau a maior parte do tempo. Só rolam alguns pequenos detalhes. Veja o ponto mais difícil:



Engate 5ª antes de entrar na curva mais fechada do circuito. No meio dela, vá de 6ª e pise fundo para sair já em 7ª.

Este game é um velho conhecido da galera que joga no computador Amiga. A

versão para Mega Drive é idêntica a do Super NES e é muito apreciada.

Os gráficos são bem coloridos mas o visual fica muito congestionado. O som cumpre o seu papel, o problema é que as 28 fases seguem sempre o

esquema de divisão em quatro partes com um chefe no final. Apesar destas falhas o game tem bastante ação e velocidade.

ZOO

ZOO/Gametek			
Ação	8 Mega	1 jogador	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

LIBERTANDO MUNDOS FANTÁSTICOS

Zool é um ninja espacial que se encontra preso num planeta alienígena. Ele se comunica com seus comandantes através de um computador portátil. Nosso herói fica sabendo que um vilão chamado Krool e seu assistente, Mental Block, estão dominando esse planeta e outros cinco. Antes de voltar para casa, Zool tem que libertar os seis mundos, onde ele vai enfrentar abelhas, CDs e bananas, entre outras doideiras. Você tem de pegar vários itens que dão invencibilidade temporária, tempo extra e até um clone de Zool, Lexall!

COMANDOS

A - Tiro

B - Pulo

Pulo e, quando no alto, B + C - Girada no ar

→↓ - Rasteira

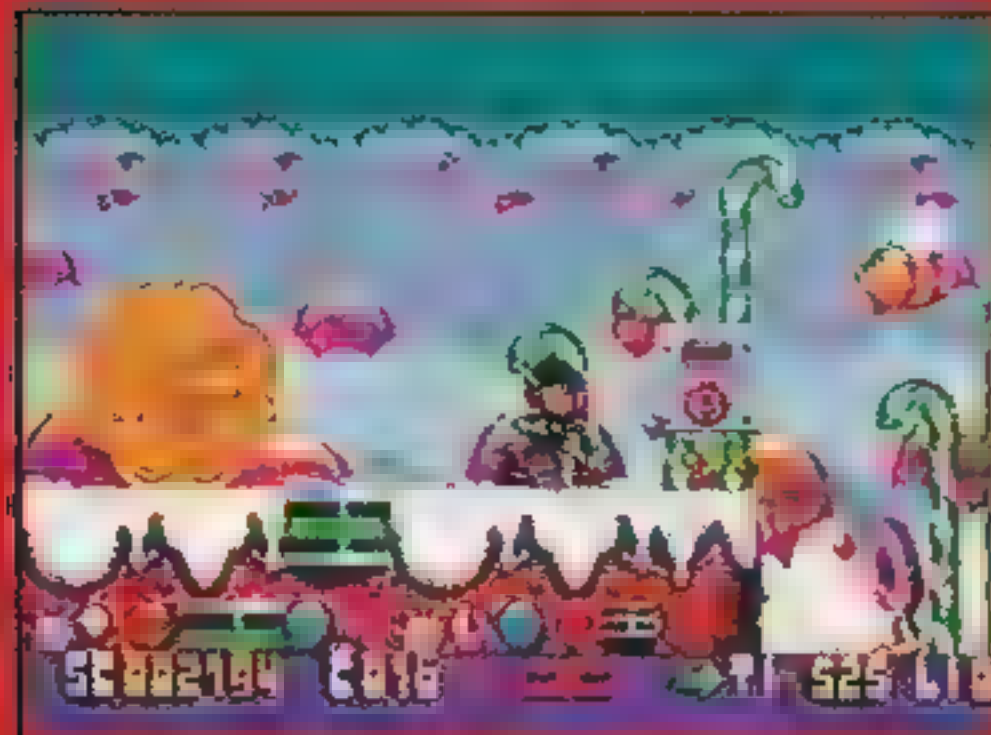
**VOCÊ TEM TRÊS
NÍVEIS DE DIFICULDADE
E CINCO CONTINUES.
BOA SORTE!**



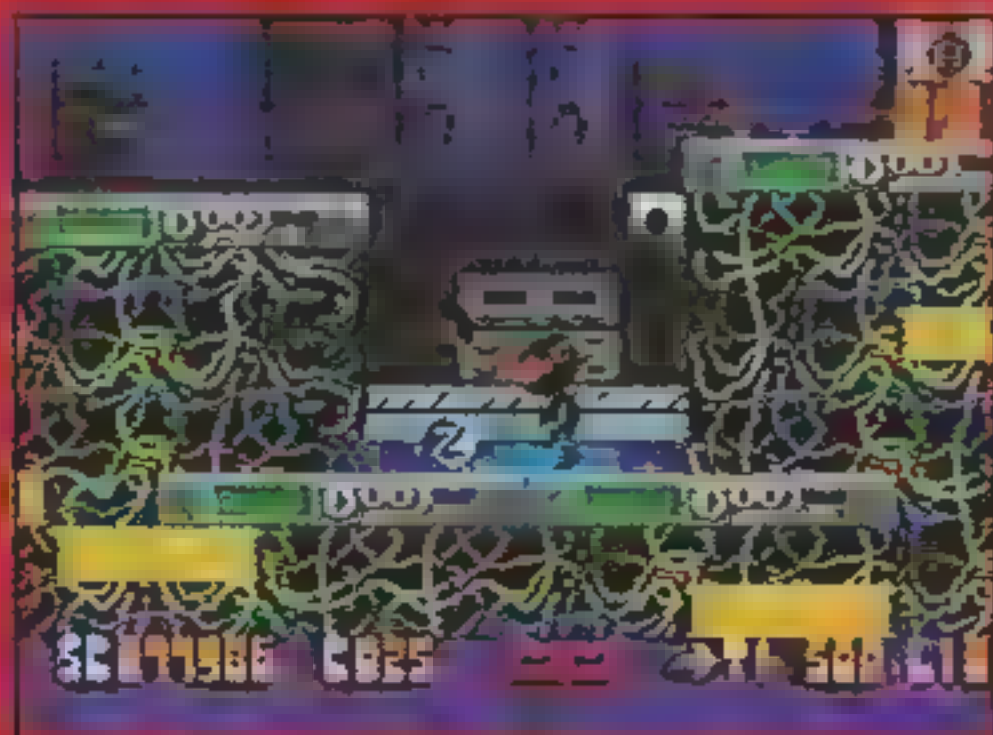
Este é o primeiro nível do jogo. O personagem Zool está no centro da tela, rodeado por muitos inimigos. O fundo é uma paisagem alienígena com montanhas e rios.



Este é o segundo nível do jogo. O personagem Zool está no centro da tela, rodeado por muitos inimigos. O fundo é uma paisagem alienígena com montanhas e rios.



Este é o terceiro nível do jogo. O personagem Zool está no centro da tela, rodeado por muitos inimigos. O fundo é uma paisagem alienígena com montanhas e rios.



Este é o quarto nível do jogo. O personagem Zool está no centro da tela, rodeado por muitos inimigos. O fundo é uma paisagem alienígena com montanhas e rios.

CD CLIFFHANGER

99 vidas e corrida de snowboard - Que tal disputar uma corrida de snowboard e conseguir 99 vidas neste game animal? Para ir à corrida - que rola numa montanha com cenários chocantes e múltiplas snowboards - é só apertar, no joystick 2: C, B, A, ↑, ↓, ←, → e Start. Para conseguir 99 vidas, volte à tela de abertura e aperte, no joystick 2: ↑, ←, C, B e A e entre detonando no jogo.

MIC-29

Superpassword - Esta senha dará acesso a todas as missões, incluindo Iron Hand e White Pegassus: WEXBJOISGITES.

ALADDIN

Pular a fase do tapete - Quando você chegar à fase do tapete, se tiver pelo menos duas vidas alinhe o peito de Aladdin às duas fatias de maça. Não toque nenhum botão. Então, deixe Aladdin bater nas pedras duas vezes e, na terceira vez que ele bater, em vez de perder uma vida aparecem as palavras "Nice Try" na tela. Você passa direto para a fase da lâmpada.

ROAD RASH 2

Moto incrementada - Se você quiser uma moto transada, use este código para conseguir a Wild Thing 2000 e detonar nas corridas: 00DA 1V0N

CD ECCO THE DOLPHIN

Debug Mode - Comece um jogo normal e pause-o quando Ecco estiver virado para você. Aí, aperte →, B, C, B, C, ↓, C e ↑. Um menu com o título "The Dolphin" aparecerá. Use-o para fazer as mudanças no jogo.

A moçada da pizza voltou! E desta vez a pancadaria corre mais solta do que nunca. Tournament Fighters é a versão para Nintendo dos ótimos carts para Super NES e Mega. Trocando em miúdos: um Street Fighter com tartarugas. Apesar de muitos golpes serem chupadaços de Ryu e companhia, o resultado é dos melhores. No Story Mode, você escolhe uma das quatro Turtles e vai pro pau, até chegar a Shredder, o Destruidor. Já no Versus Mode, é só optar por um dos sete lutadores e ficar se divertindo, sozinho ou com um amigo. Pode comemorar. Há muito tempo não pintava um game tão legal pra Nintendo.

LUTANDO EM MANHATTAN

Shredder, mais conhecido como Destruidor, lança um desafio a Leonardo, Raphael, Michelangelo e Donatello. O cara quer encontrar as Tartarugas nas ruas de Manhattan para ver quem é bom de briga. Shredder está tão confiante que diz: "Vocês não têm a melhor chance". Não dê moleza pro expertinho. Encare o desafio e parta pra cima. Use e abuse dos combos, treine bastante e parta pro abraço.

Tournament Fighters não tem gráficos maravilhosos, são bonitinho e outras frescuras. E nem precisa! Os golpes são joia e a resposta está em cima. Ou seja: perfeito para um cart de luta. Ah, só um toque: a gente deu um pequeno preview deste game na edição 49. Demorou mas as Tartarugas vieram brigar (também nas locadoras brasileiras). E, como de costume, você fica sabendo de tudo primeiro. Divirta-se!!!



MAGIA QUE VEM DO CÉU



Fique esperto. Toda vez que este balão aparecer, abaixe e aperte B para pegar a bola colorida que ele lança. É a sua fonte de magias.

Para lançar uma magia, aperte ↓ ↘ → + B. O comando é sempre o mesmo, mas o resultado visual muda de personagem para personagem.



3 em 1

Tournament Fighters tem três modos de jogo: Versus, Story e Tournament. Versus é luta de rua desencanaada, sem ordem de confrontos. O Story já tem uma ordem, com direito ao chefe final e tudo o mais. O Tournament é o que o nome diz: um campeonato.



VERSUS - Nesta tela você escolhe seu lutador e um dos quatro cenários. Vale tudo. Só não dá pra jogar Hot Head contra Hot Head.



STORY - Aqui o lance é com as Turtles mesmo. Leo, Raph, Mike ou Don? Tanto faz. O importante é chegar ao final.

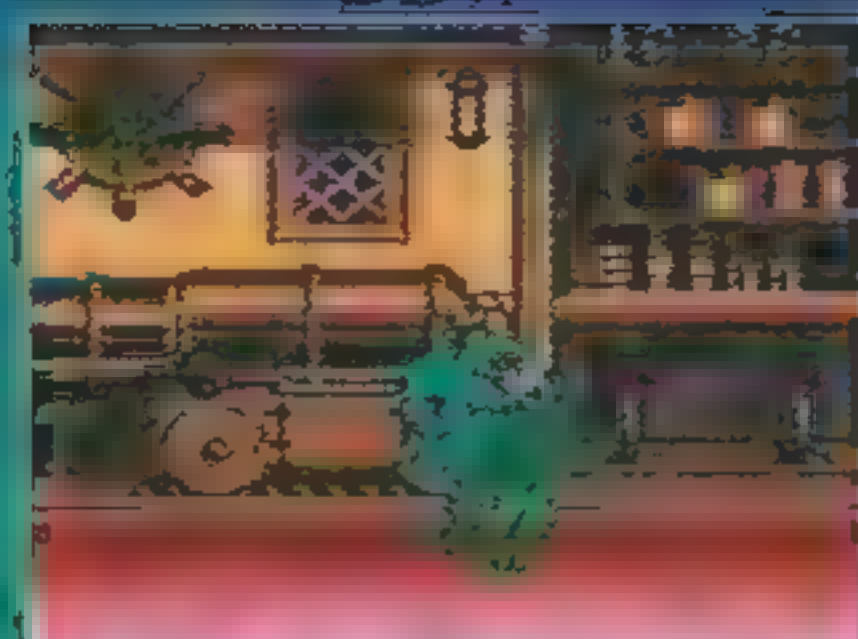
GOLPES E + GOLPES

VOADORA E
COTOVELADA
VALEM PARA
AS QUATRO
TARTARUGAS

RAPHAEL



TURTLE DRILL → → → →



MORDIDA Segure → e aperte B várias vezes

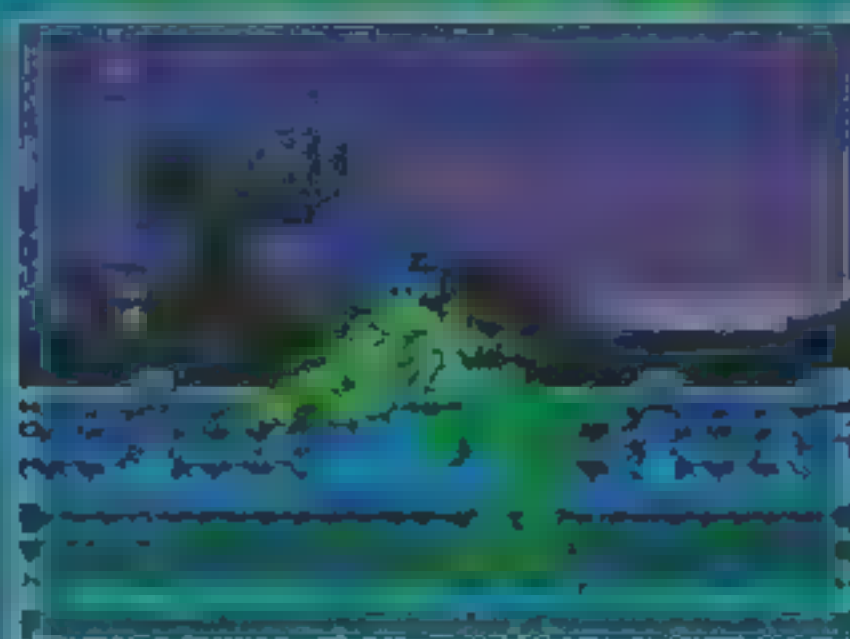
GENTE FINA ESTE RAPHA TRIUNFO DA DA TELHA O CARA PULA NO PESCOÇO DO ADVERSÁRIO E LASCIA UMAS MORDIDONAS SEU GOLPE MAIS SACANA É O TURTLE DRILL ELE DÁ UMA DE BISON E VAI COMO UM TORNADO PRA CIMA DO INIMIGO

LÍDER DAS TARTARUGAS, LEO NÃO TEM TANTA FÉ QUANTO SEUS COLEGAS. EM COMPENSACÃO É UM TÉCNICO. DETONA SHREDDER COM UM FÊMEAS CROCO.

LEONARDO



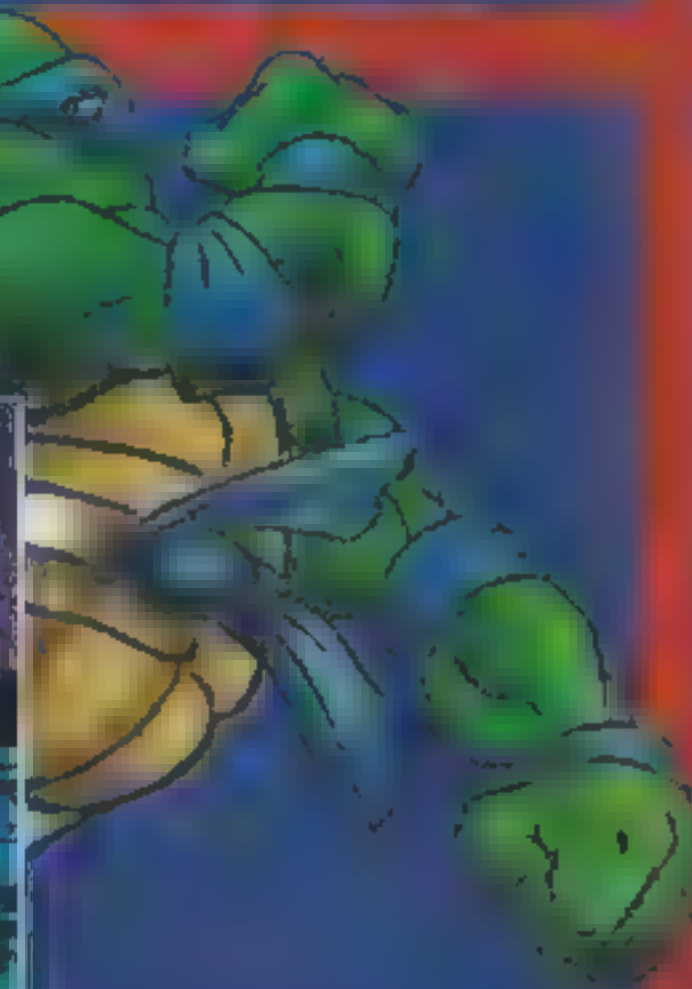
VOADORA → → → A



COTOVELADA → → → B



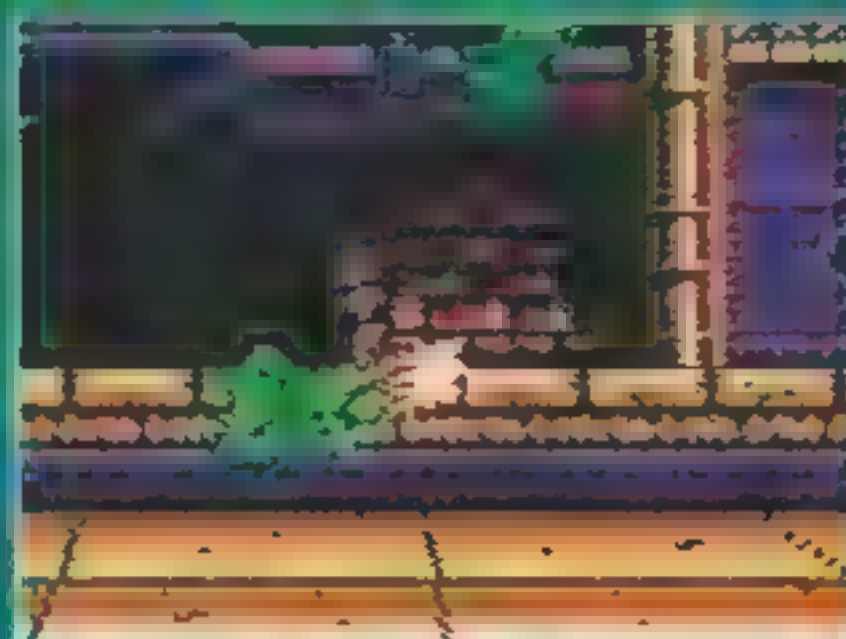
SPINNING KICK Detonante! ↓ ↙ ← → A



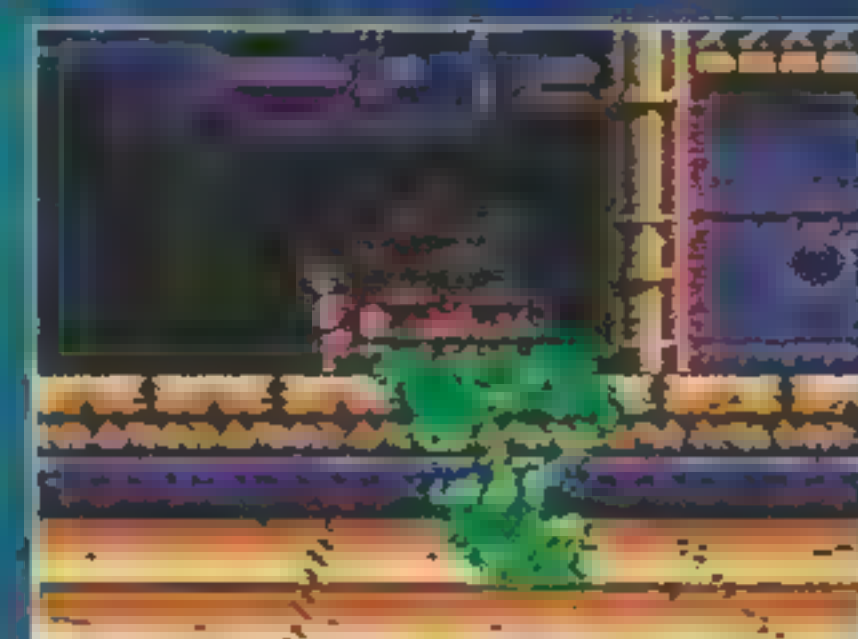
MICHAELANGELO



ÉIS UM SUJEITO QUE GOSTA DE VIDA ADIVIDADA, SUKUMI, DIVERSÃO E COMER PIZZA. MAS NÃO PENSE QUE O CARA É BOM. SEU KANGAROO KICK NÃO É MUITO PODEROSO, MAS FAZ UM ESTRAGO.



KANGAROO KICK → → → A

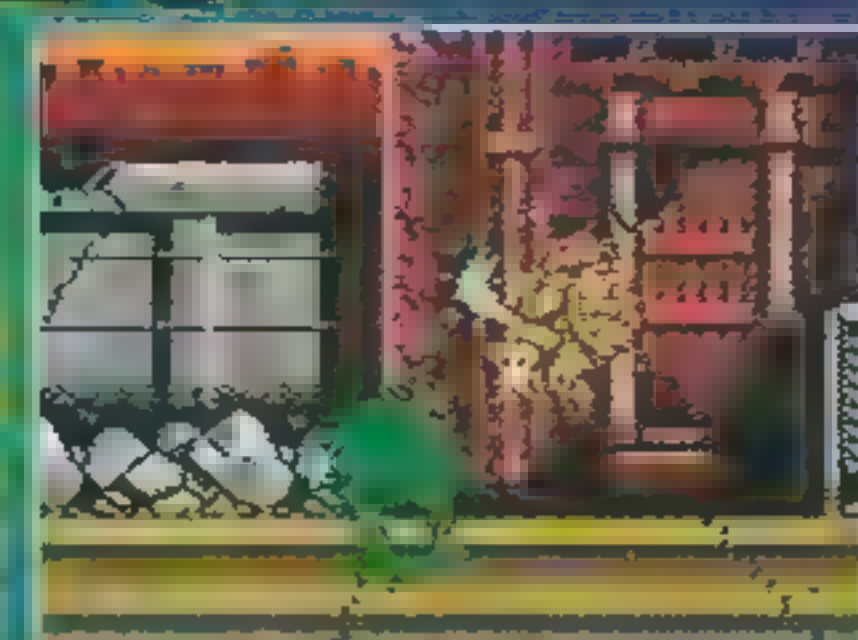


JOGADA De perto, → + B



Esta tabela resume o Modo. Se rolar CPU Vs CPU e você não quiser assistir à luta, aperte Start e passe para a próxima

DONATELLO

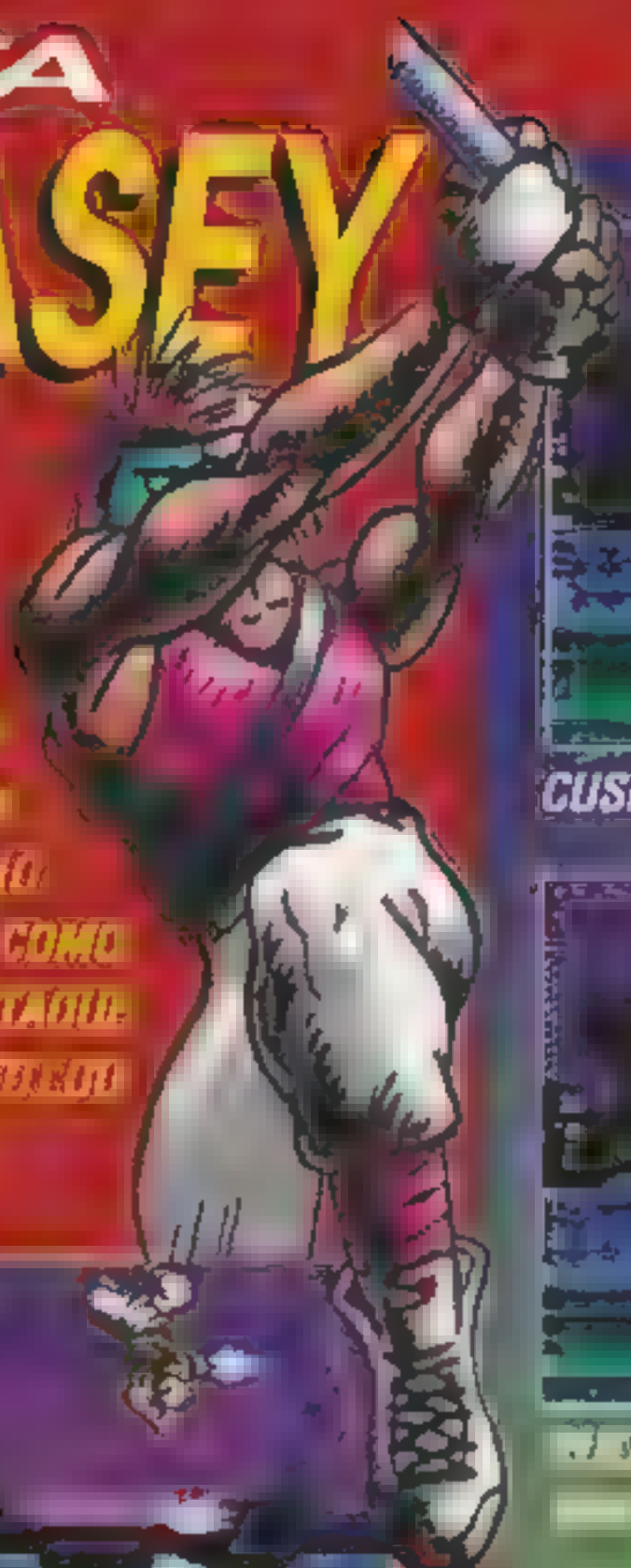


WHEEL DROP ↓ 2s ↑ → A

CONTINUA →

LUTA CASEY

1
 2
 3
 4
 5
 6
 7
 8
 9
 10
 11
 12
 13
 14
 15
 16
 17
 18
 19
 20
 21
 22
 23
 24
 25
 26
 27
 28
 29
 30
 31
 32
 33
 34
 35
 36
 37
 38
 39
 40
 41
 42
 43
 44
 45
 46
 47
 48
 49
 50
 51
 52
 53
 54
 55
 56
 57
 58
 59
 60
 61
 62
 63
 64
 65
 66
 67
 68
 69
 70
 71
 72
 73
 74
 75
 76
 77
 78
 79
 80
 81
 82
 83
 84
 85
 86
 87
 88
 89
 90
 91
 92
 93
 94
 95
 96
 97
 98
 99
 100
 101
 102
 103
 104
 105
 106
 107
 108
 109
 110
 111
 112
 113
 114
 115
 116
 117
 118
 119
 120
 121
 122
 123
 124
 125
 126
 127
 128
 129
 130
 131
 132
 133
 134
 135
 136
 137
 138
 139
 140
 141
 142
 143
 144
 145
 146
 147
 148
 149
 150
 151
 152
 153
 154
 155
 156
 157
 158
 159
 160
 161
 162
 163
 164
 165
 166
 167
 168
 169
 170
 171
 172
 173
 174
 175
 176
 177
 178
 179
 180
 181
 182
 183
 184
 185
 186
 187
 188
 189
 190
 191
 192
 193
 194
 195
 196
 197
 198
 199
 200
 201
 202
 203
 204
 205
 206
 207
 208
 209
 210
 211
 212
 213
 214
 215
 216
 217
 218
 219
 220
 221
 222
 223
 224
 225
 226
 227
 228
 229
 230
 231
 232
 233
 234
 235
 236
 237
 238
 239
 240
 241
 242
 243
 244
 245
 246
 247
 248
 249
 250
 251
 252
 253
 254
 255
 256
 257
 258
 259
 260
 261
 262
 263
 264
 265
 266
 267
 268
 269
 270
 271
 272
 273
 274
 275
 276
 277
 278
 279
 280
 281
 282
 283
 284
 285
 286
 287
 288
 289
 290
 291
 292
 293
 294
 295
 296
 297
 298
 299
 300
 301
 302
 303
 304
 305
 306
 307
 308
 309
 310
 311
 312
 313
 314
 315
 316
 317
 318
 319
 320
 321
 322
 323
 324
 325
 326
 327
 328
 329
 330
 331
 332
 333
 334
 335
 336
 337
 338
 339
 340
 341
 342
 343
 344
 345
 346
 347
 348
 349
 350
 351
 352
 353
 354
 355
 356
 357
 358
 359
 360
 361
 362
 363
 364
 365
 366
 367
 368
 369
 370
 371
 372
 373
 374
 375
 376
 377
 378
 379
 380
 381
 382
 383
 384
 385
 386
 387
 388
 389
 390
 391
 392
 393
 394
 395
 396
 397
 398
 399
 400
 401
 402
 403
 404
 405
 406
 407
 408
 409
 410
 411
 412
 413
 414
 415
 416
 417
 418
 419
 420
 421
 422
 423
 424
 425
 426
 427
 428
 429
 430
 431
 432
 433
 434
 435
 436
 437
 438
 439
 440
 441
 442
 443
 444
 445
 446
 447
 448
 449
 450
 451
 452
 453
 454
 455
 456
 457
 458
 459
 460
 461
 462
 463
 464
 465
 466
 467
 468
 469
 470
 471
 472
 473
 474
 475
 476
 477
 478
 479
 480
 481
 482
 483
 484
 485
 486
 487
 488
 489
 490
 491
 492
 493
 494
 495
 496
 497
 498
 499
 500
 501
 502
 503
 504
 505
 506
 507
 508
 509
 510
 511
 512
 513
 514
 515
 516
 517
 518
 519
 520
 521
 522
 523
 524
 525

**ATAQUE A SPIRAL** 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158 159 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186 187 188 189 190 191 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214 215 216 217 218 219 220 221 222 223 224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238 239 240 241 242 243 244 245 246 247 248 249 250 251 252 253 254 255 256 257 258 259 260 261 262 263 264 265 266 267 268 269 270 271 272 273 274 275 276 277 278 279 280 281 282 283 284 285 286 287 288 289 290 291 292 293 294 295 296 297 298 299 300 301 302 303 304 305 306 307 308 309 310 311 312 313 314 315 316 317 318 319 320 321 322 323 324 325 326 327 328 329 330 331 332 333 334 335 336 337 338 339 340 341 342 343 344 345 346 347 348 349 350 351 352 353 354 355 356 357 358 359 360 361 362 363 364 365 366 367 368 369 370 371 372 373 374 375 376 377 378 379 380 381 382 383 384 385 386 387 388 389 390 391 392 393 394 395 396 397 398 399 400 401 402 403 404 405 406 407 408 409 410 411 412 413 414 415 416 417 418 419 420 421 422 423 424 425 426 427 428 429 430 431 432 433 434 435 436 437 438 439 440 441 442 443 444 445 446 447 448 449 450 451 452 453 454 455 456 457 458 459 460 461 462 463 464 465 466 467 468 469 470 471 472 473 474 475 476 477 478 479 480 481 482 483 484 485 486 487 488 489 490 491 492 493 494 495 496 497 498 499 500 501 502 503 504 505 506 507 508 509 510 511 512 513 514 515 516 517 518 519 520 521 522 523 524 525 526 527 528 529 530 531 532 533 534 535 536 537 538 539 540 541 542 543 544 545 546 547 548 549 550 551 552 553 554 555 556 557 558 559 560 561 562 563 564 565 566 567 568 569 570 571 572 573 574 575 576 577 578 579 580 581 582 583 584 585 586 587 588 589 590 591 592 593 594 595 596 597 598 599 600 601 602 603 604 605 606 607 608 609 610 611 612 613 614 615 616 617 618 619 620 621 622 623 624 625 626 627 628 629 630 631 632 633 634 635 636 637 638 639 640 641 642 643 644 645 646 647 648 649 650 651 652 653 654 655 656 657 658 659 660 661 662 663 664 665 666 667 668 669 670 671 672 673 674 675 676 677 678 679 680 681 682 683 684 685 686 687 688 689 690 691 692 693 694 695 696 697 698 699 700 701 702 703 704 705 706 707 708 709 710 711 712 713 714 715 716 717 718 719 720 721 722 723 724 725 726 727 728 729 730 731 732 733 734 735 736 737 738 739 740 741 742 743 744 745 746 747 748 749 750 751 752 753 754 755 756 757 758 759 760 761 762 763 764 765 766 767 768 769 770 771 772 773 774 775 776 777 778 779 780 781 782 783 784 785 786 787 788 789 790 791 792 793 794 795 796 797 798 799 800 801 802 803 804 805 806 807 808 809 810 811 812 813 814 815 816 817 818 819 820 821 822 823 824 825 826 827 828 829 830 831 832 833 834 835 836 837 838 839 840 841 842 843 844 845 846 847 848 849 850 851 852 853 854 855 856 857 858 859 860 861 862 863 864 865 866 867 868 869 870 871 872 873 874 875 876 877 878 879 880 881 882 883 884 885 886 887 888 889 890 891 892 893 894 895 896 897 898 899 900 901 902 903 904 905 906 907 908 909 910 911 912 913 914 915 916 917 918 919 920 921 922 923 924 925 926 927 928 929 930 931 932 933 934 935 936 937 938 939 940 941 942 943 944 945 946 947 948 949 950 951 952 953 954 955 956 957 958 959 960 961 962 963 964 965 966 967 968 969 970 971 972 973 974 975 976 977 978 979 980 981 982 983 984 985 986 987 988 989 990 991 992 993 994 995 996 997 998 999 1000 1001 1002 1003 1004 1005 1006 1007 1008 1009 1010 1011 1012 1013 1014 1015 1016 1017 1018 1019 1020 1021 1022 1023 1024 1025 1026 1027 1028 1029 1030 1031 1032 1033 1034 1035 1036 1037 1038 10

BASTÃO NA CARA W 251 B



QUEBRA-ESPINHA *Totalmente*
Zangief: B. de perto



CUSPIDA DE FOGO ↓ ↺ ← ↻ ↑ ↻ ↻

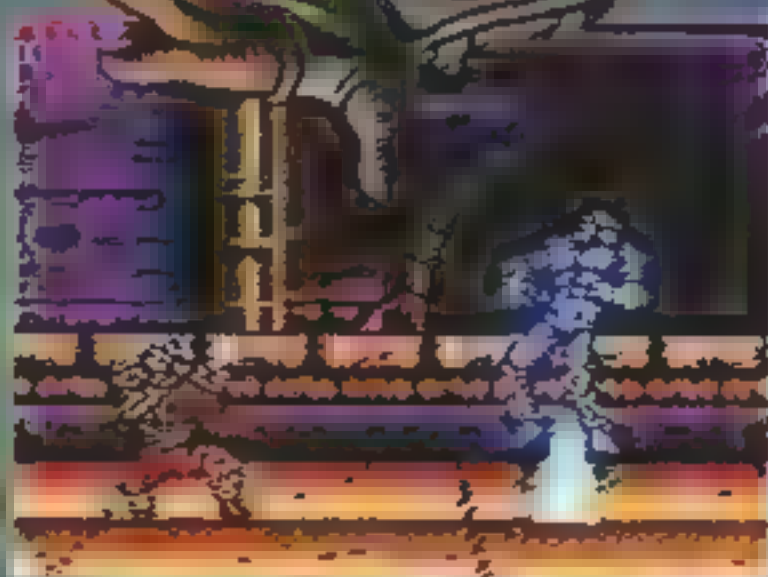


HOT HEAD

UM EX-BOMBEIRO QUE TEVE SUA
ALMA TOMADA POR UM DRAGÃO
SAMURAI. HOT HEAD É O GRANDA-
LHAO DA TURMA. NÃO DA PRA O
GAR HOT HEAD VS HOT HEAD POR
QUE O ESPIRITO DO DRAGÃO NÃO
PERMITE
E MOLA?

[illegible]

EXPLOSION PUNCH Socó animal
Aperte B várias vezes



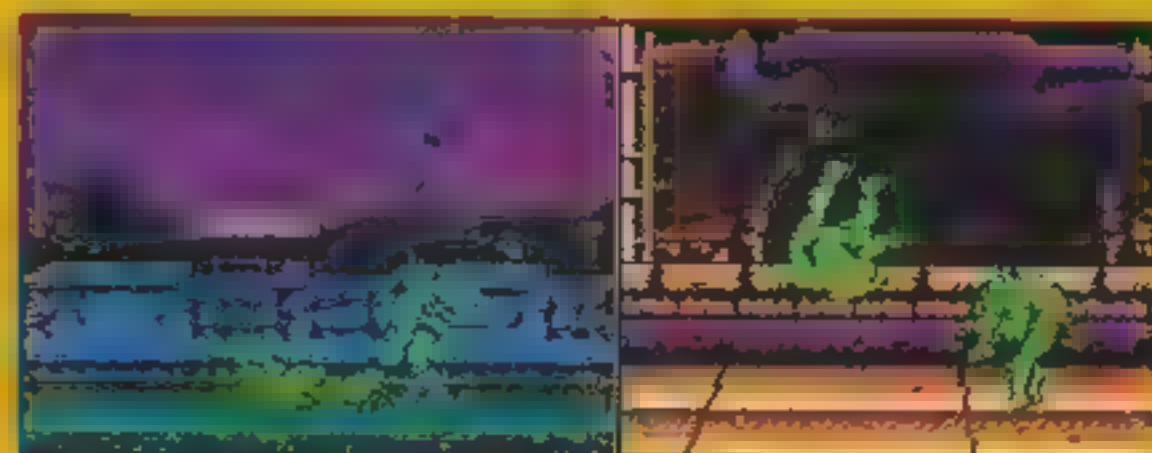
11/10/2009 11:59:51



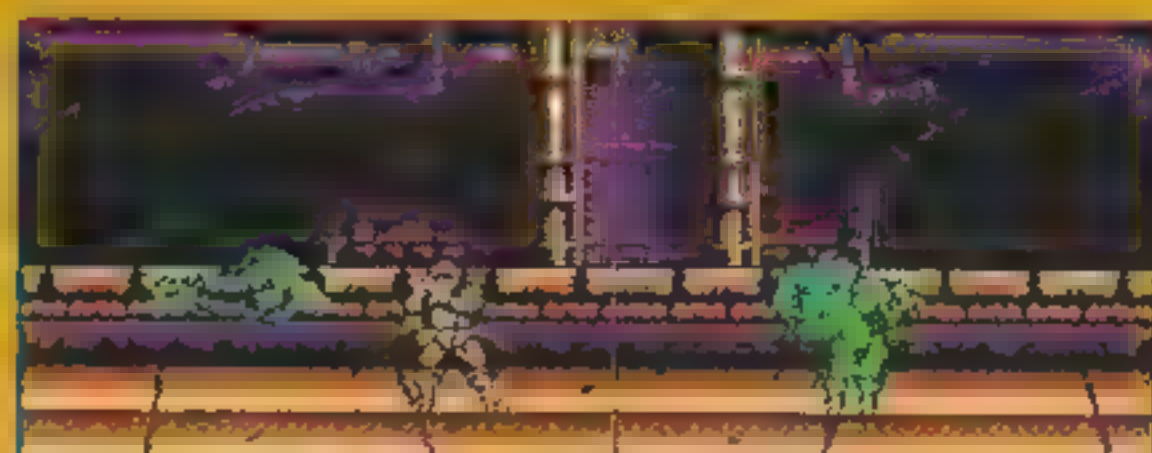
JOGADA LONGE: Rápido e mortal: B de perto.

COMBOS ESPERTOS

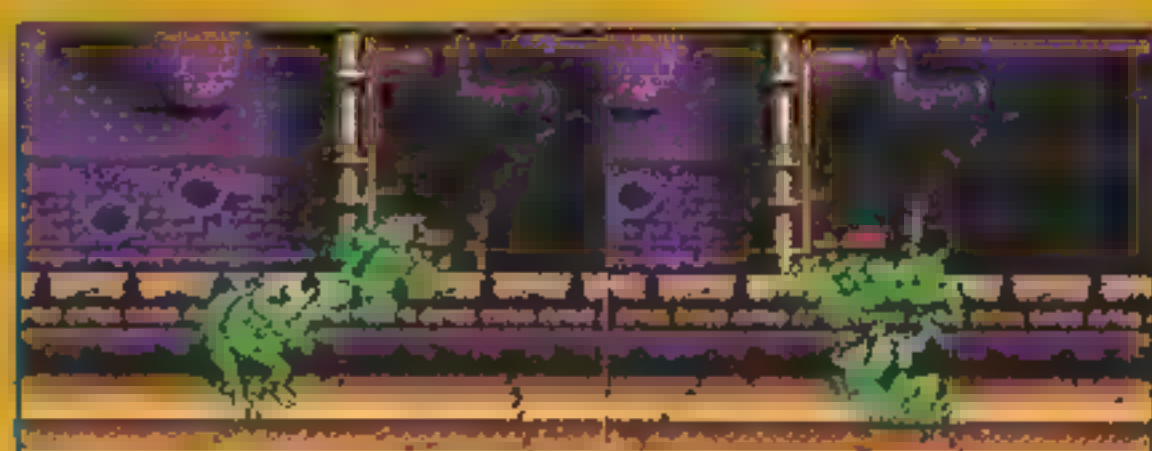
Nada melhor que uma bem sacada seqüência de golpes (combos) para detonar. Como o Story Mode só pode ser encarado com uma das Turtles, fique por dentro das melhores estratégias para se dar bem com Leo, Raph, Mike e Don.



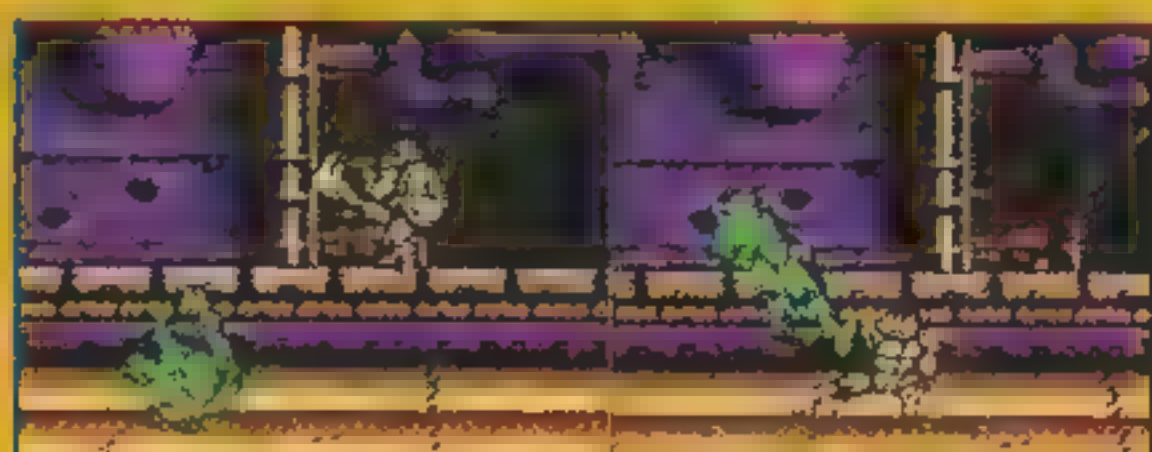
Seqüência simples e matadora: dê uma rasteira e jogue longe



Detone só no "Bison" (Turtle Drill), dando mordidas de vez em quando



Bico. Dê uma voadeira e vá pra cima; jogue o cara longe e faça tudo de novo



Mande magia (Heel Drop) e dê rasteira. Só isso: magia seguida de rasteira



SHREDDER



Somos Tartarugas felizes novamente. Cadê a pizza?

II ENCONTRO INTERNACIONAL DE

RPG



ILUSTRAÇÃO: CARIELLO

DE 27 A 29 DE MAIO

MARQUISE DO PARQUE IBIRAPUERA, SÃO PAULO

PRESENÇA DE MARK REIN-HAGEN

AUTOR DE VAMPIRE

INFORMAÇÕES

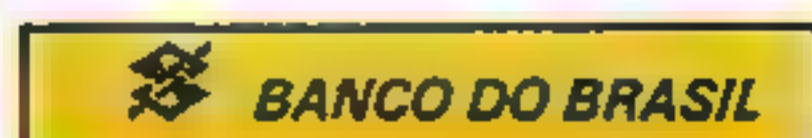
DEVIR LIVRARIA

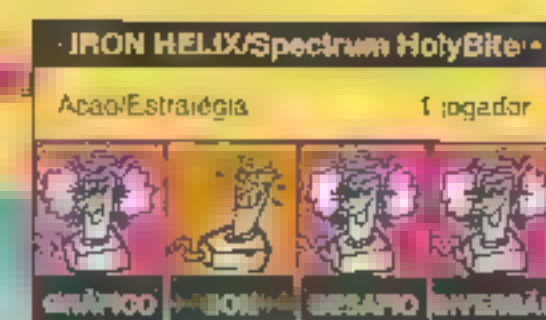
R. Augusto de Toledo, 83. Tel. (011) 242 8200

BIBLIOTECA MUNICIPAL HENRI

R. Sena Madureira, 298. Tel. (011) 574 0389

APOIO





A Spectrum HolyBite criou Iron Helix, um novo tipo de game em CD-ROM, para os jogadores de PC que não perdem uma novidade. Disquetes à parte, este jogo explora a valer todas as funções do CD: grande capacidade de armazenagem, sons e imagens muito legais. Não é um superjogo de ação, mas é muito movimentado graficamente e, neste ponto, supera muitos jogos multimídia.

Jeremiah Obrian, a nave

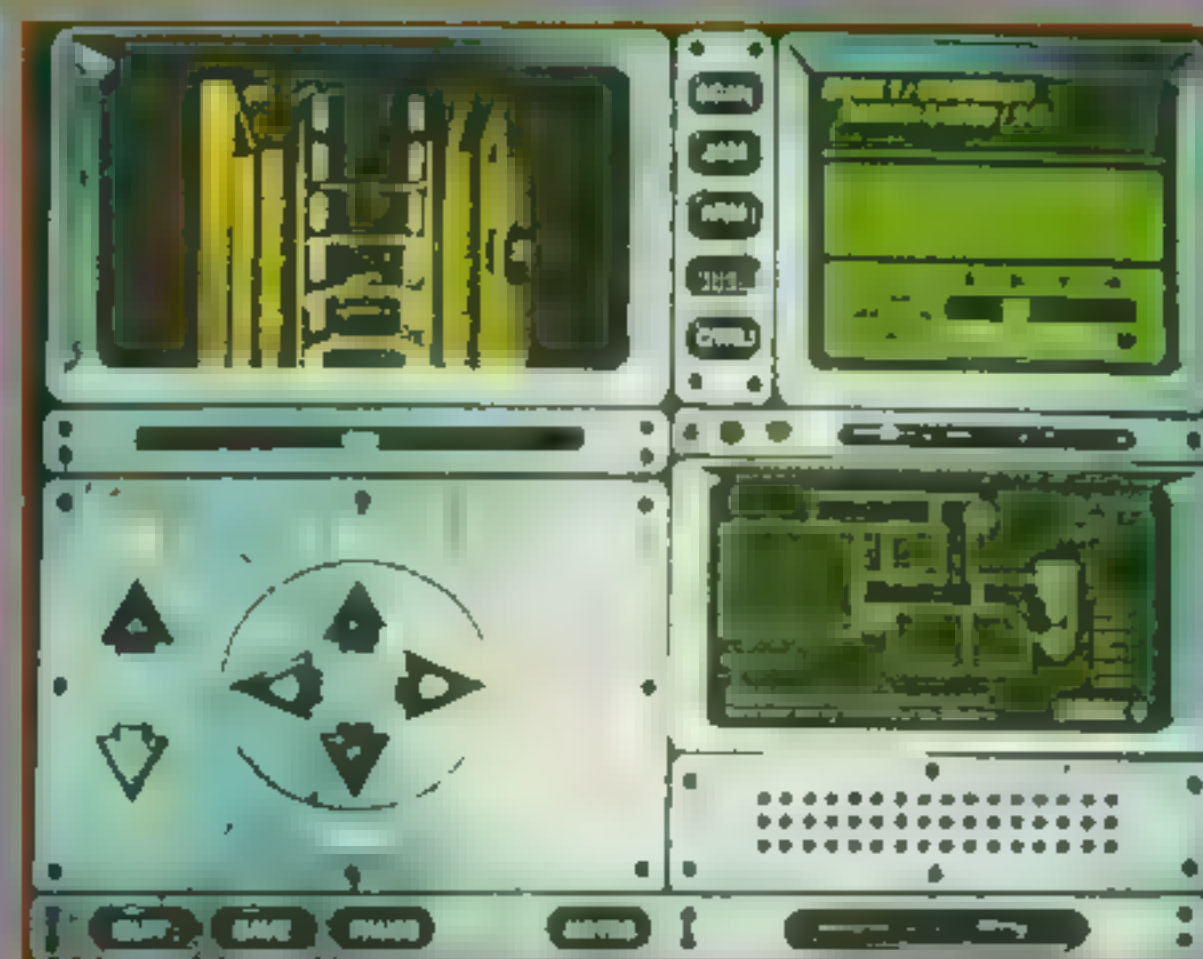
Estamos em 2370. A Terra vive uma guerra fria com os Thanatosianos. E prepara-se construindo naves e armas de porte. Num ponto do universo estão duas das naves, do tipo Cerberus Class Destroyer. Uma delas, a Jeremiah Obrian, leva uma arma capaz de destruir todo um planeta: a Iron Helix. O drama começa quando o computador da nave confunde um alvo de treinamento com um real. A partir daí, a tripulação da nave tenta desligar o computador para impedir o início da guerra intergaláctica, mas o computador não aceita a desprogramação e de quebra libera um vírus que, entrando no corpo humano, causa uma transformação no DNA, impedindo a metabolização dos elementos vitais.

Tripulação condenada

Os tripulantes já estão condenados. O computador envia um robô Defender para destruir qualquer um que queira impedir o cumprimento da missão: fazer a Jeremiah atingir o alvo thanatosiano. Antes de sucumbir, a tripulação grava e espalha mensagens de como derrotar o Defender e destruir a nave. Envia também um pedido de socorro para naves próximas.

Darwin 5

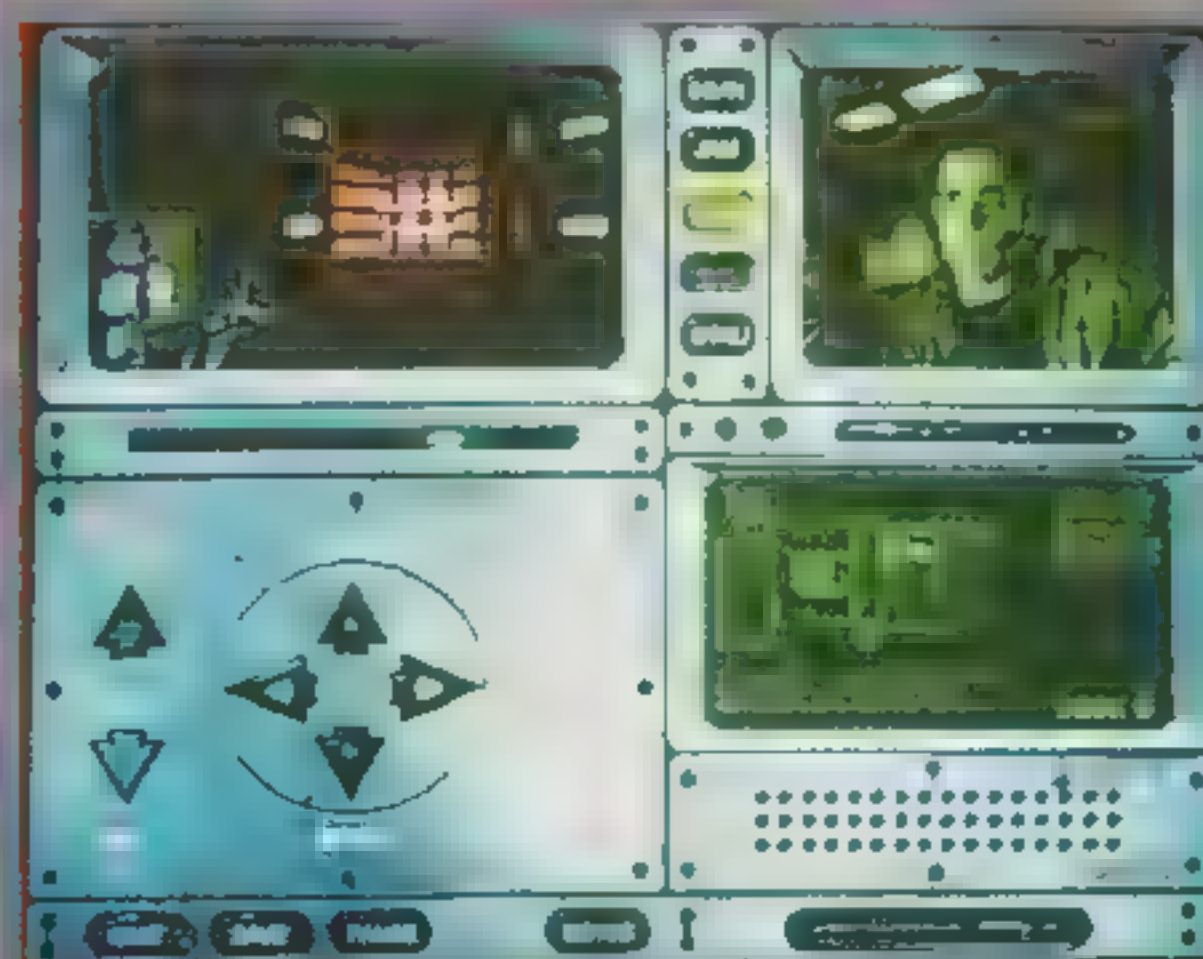
Você está numa nave de exploração e pesquisa e só dispõe de um equipamento: a sonda Darwin 5, que é do tamanho de uma pessoa. A solução é entrar na nave com a Darwin 5, encontrar as mensagens e seguir as instruções.



Este é o DNA de Capitão (canto superior esquerdo). Os DNAs funcionam como "chaves" para as portas.



Este é o DNA de Capitão (canto superior esquerdo). Os DNAs funcionam como "chaves" para as portas.



Direito: Você precisa de no mínimo duas para ter sucesso.

Primeira fase

A tripulação da nave é de 12 pessoas. Para conseguir as informações que o ajudarão, colete os DNAs de três dos tripulantes: Capitão, Primeiro Oficial, Chefe de Engenharia ou Especialista de armas. Use sempre o scan para focar o DNA. Ao contrário do pre-scan, ele não tira energia.

Segunda fase

Procure os vídeos com os códigos e mensagens para desativar o Defender e destruir a nave. Elas estão dentro de Data Port (entrada do computador principal). Quando você passa perto de uma mensagem, o computador avisa. Para poder lê-la, mexa o braço da sonda e introduza-a no Data Port. Não precisa anotar nada. O computador guarda todas as informações necessárias para o sucesso de sua missão.

Terceira fase

Depois de pegar as duas mensagens, elimine o Defender. Não tente destruir direto a nave, pois qualquer código que você use será interceptado pelo Defender. Elimine-o seguindo as instruções da mensagem.

Quarta fase

Depois disso, você terá cinco minutos para ir até o local do Data Port e colocar o código. Se você não conseguir, pinta um outro Defender.

Níveis de dificuldade

Beginner - os DNAs estão bem espalhados; as mensagens são fáceis de achar e o Defender é lento.

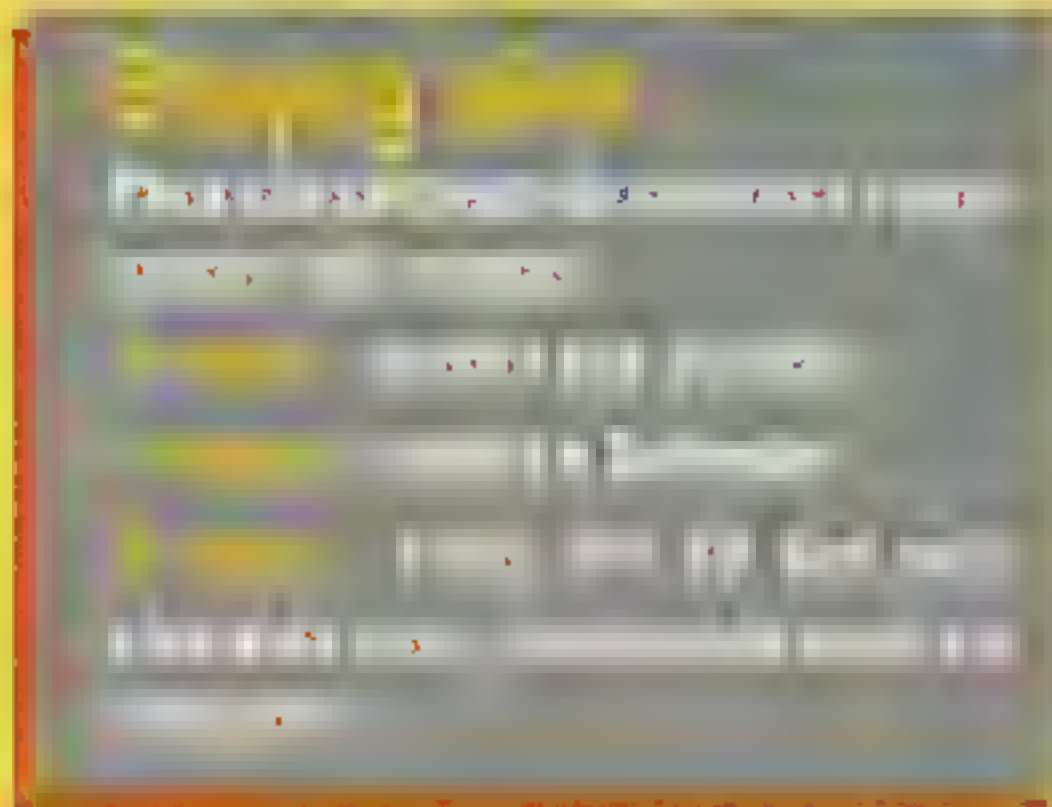
Intermediate - os DNAs estão em lugares inteligentes, as mensagens são difíceis de achar e existe uma câmera secreta que contém uma dica vital.

Advance - o Defender é ultra-rápido, os DNAs estão bem escondidos e também há uma câmera secreta com mensagem.

USE O BOTÃO JAM PARA DESACELERAR O DEFENDER. MAS CUIDADO: ELE NÃO FICA INATIVO



DOE TEM 25 ANINHOS E APENAS TRÊS
SANTAS PARA ENCONTRAR AS ANIMADAS PÁVES



Movimentação

Existem dois modos de movimentar-se. Por elevadores e escadas. O Defender nunca usa o elevador. Se você movimentar-se pelas escadas, o Defender não pode percebê-lo. Ele possui rotas planejadas para ir de um nível a outro. Nos níveis inferiores ele segue você por corredores, já em níveis altos ele é muito rápido e usa salas como atalhos. Sua locomoção se dá com um movimento (dentro do já determinado em sua rota) e um intervalo. Este intervalo diminui conforme o nível em que está.

Dicas esper

✓ O DNA do Oficial de Medicina e do Oficial de Segurança são os que abrem mais salas na

... e ...

Classe

PC ...

Megas livres

... e ...



Os aventureiros intrepidos de Doom descobriram alguns segredos. E a gente não pode deixar passar, né? Tecle em qualquer momento do jogo

IDDOD - invencibilidade

IDKEA - consegue armas munição e todos os cartões

IDBEHOLD - A - mapa completo do nível
invulnerabilidade - V - visão ampliada - B - larva
- P - invisibilidade parcial

Ah! Quem curte este incrível jogo conta agora com Up Data para aumentar o nível de dificuldade e poder linkar dois micros. Pode curtir.



ANIMAL!

OS MELHORES GAMES DE ESPORTES
DEBULHADOS PRA VOCÊ!



PARA MEGA
E SUPERNES



TODOS OS
COMANDOS



CENTENAS
DE DICAS

AÇÃO
GAMES

ESPECIAL DE ESPORTES

BREVE NAS
BANCAS





Os mestres do ioiô chegaram. Johnny e Tom são aventureiros corajosos, que lutam pela justiça e usam poderosos ioiôs pra se defenderem. Um dia, um cientista maligno, o dr. De Playne, rapta a namorada de Johnny, Mary, e rouba um pedaço do mapa de um tesouro. Johnny sai à caça do dr. De Playne, para resgatar sua amada e o mapa.

DESAFIO FRACO

Spin Master é o primeiro game da Data East para o Neo Geo, mas a estréia não foi das melhores: o jogo é até bonito, mas o desafio é muito fraco e comprometeu a diversão. Você começa o game com um ioiô simples e três bombas. Mas, ao longo das fases, há itens que mudam a sua arma – shurikins, bombas, luvas de boxe, bolas de fogo, gelo e mísseis. Cada arma tem desempenho melhor em uma ou outra fase. Por isso, se você não quiser mudar de arma, não pegue mais itens.

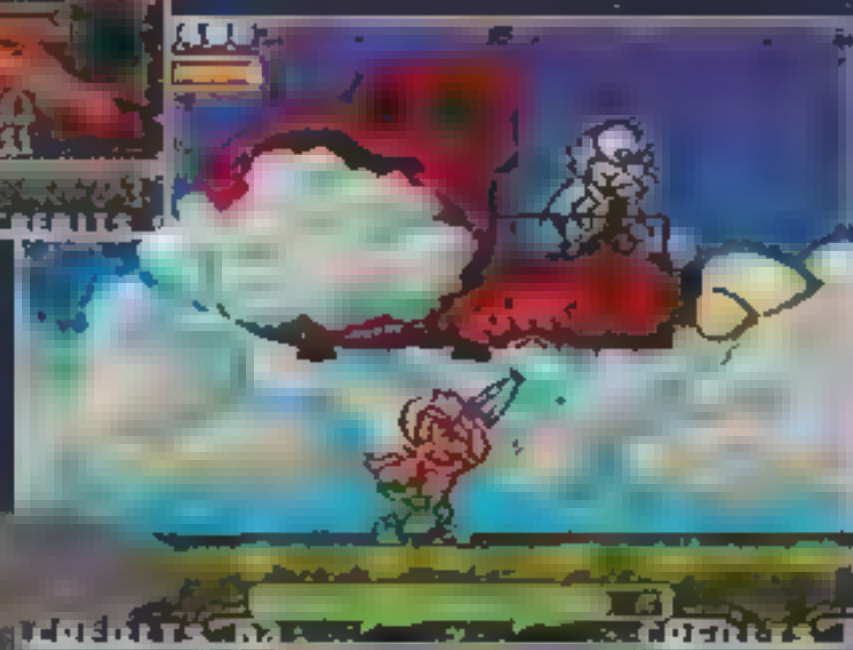


FASE 1

No aeroporto, abra seu caminho na porrada para encontrar o dr. De Playne. Entre no galpão e estoure todos os barris onde os inimigos se escondem. Uma bomba arremessará você para cima de um avião em plena decolagem.



Destrua todas as caixas para pegar itens valiosos. Não deixe os inimigos te rodearem. Use uma bomba se precisar.



Chefe – Detone os vilões que sobem no avião antes de enfrentar o chefe. Ele vem voando na cabine. Bomba nele.

FASE 2

No deserto do Egito, há muita areia movediça. Não fique parado ou você afunda. Atire para cima para calar em baús com itens. Dentro da pirâmide, há morcegos, múmias e muitas armadilhas de fogo.



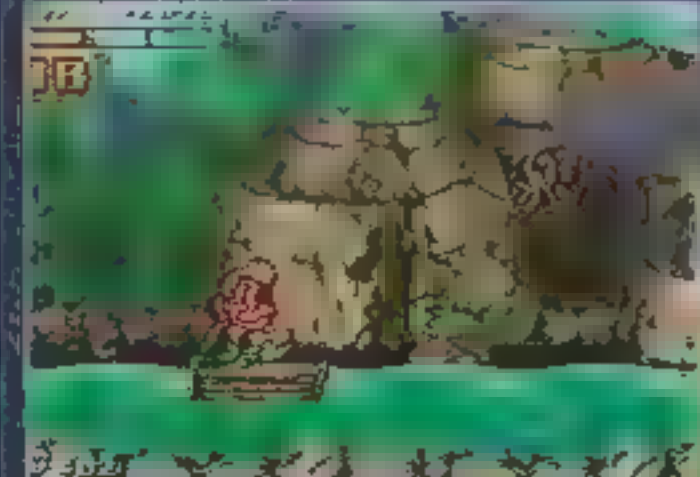
Detone o primeiro escorpião e vá para a direita da tela, de modo que você pode acertar todos os escorpiões sem risco.



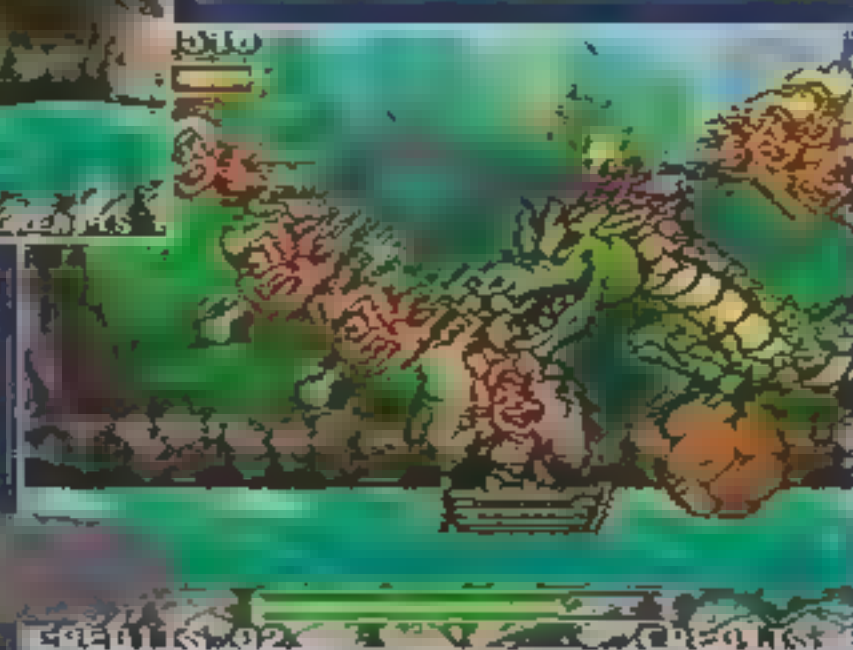
Chefe – Solte as três bombas logo no início. As cobras ficarão tão fracas que algumas porradas darão conta delas.

FASE 3

Você começa a fase lutando na grande muralha da China. Vá para a esquerda logo no início, e suba na torre para pegar comida (energia). No barquinho, cuidado com as piranhas, jatos d'água e dezenas de inimigos no rio.



No barquinho, detone os inimigos e tome cuidado com piranhas que pulam da água.



Chefe – Enquanto o dragão estiver saindo da água, bata sem parar. Quando ele estiver todo fora, jogue suas três bombas.

COMANDOS

- A = Arma
- A (Segurado) – Ataque forte
- B = Pula
- C = Bomba
- A + B + ↓ = Rasteira

FASE 4

Você está no Brasil (quer dizer, o Brasil da imaginação da Data East). No caminho, enfrentará índios, animais perigosos, cavernas cheias de inimigos, rios e poças d'água que tiram energia.



Cuidado com os morcegos que atacam de surpresa quando os inimigos estão em volta.



Chefe – Ataque o vilão quando ele estiver parecido com geléia. Cuidado para não ser achatado pelo peso de 256 toneladas.

FASE 5

Na Roma Antiga, detone os gladiadores que fingem ser estátuas. E não deixe a água verde dos esgotos tocá-lo.



Cuidado com as pedras que caem das paredes. Aqui, o shurikin duplo é a melhor arma.



Chefe – Esta estátua muda de cabeça cinco vezes. Atire nela e pule para outra plataforma quando ela se aproximar.

ESCOLHA A CIDADE 'A' PARA GANHAR MUITO DINHEIRO E NÃO SAIR FRITO NO FINAL

NiNGUÉM É CAMPEÃO POR AÇÁSO

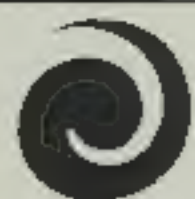


SE TEM
CHAVEIRO
É PRO!!

Chips do Brasil

A VENDA NOS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644

BRASIL: LOJAS AMERICANAS - MESBLA - SÃO PAULO CAPITAL - AMARO SOM - CARREFOUR - DEAMAR - CIA BRASIL DISTRIBUIÇÃO - BANG ELDORADO - ELIPSON - EMBRATHECH - G.G. PRESENTES - M.C.A. - MAKRO - MAPPA - ELETROSOL - PAES MENDONÇA - SOM MARAVILHA - TECHDIGITAL - TRANCHAM - UNIVERSOM - BORIS TOY 3 - DISK - PEL - DOLAR SOM - EBRO - EL & EL - EL VOLUNTÁRIOS - EL SANTANA - EL TAMASOM - FULL COLOR - HAGA E HAGA - ILTON ANDRADE - MAIA - GUAPIRA - SCOPE GAMES - HANYANG - ALEMÃO GAMES - ALPHA - DAVID DA COSTA - ENGENH DO DISCO - EXPOENTE - J.M. TOY - COTIA - MAEK - MENEZES E FRANCA - REDE BARATEIRO - SUYOTEC - TIME E TIME - TOSHIO HAYASHI - VIDEO LOC - SÃO PAULO - ADITO - ARTEPHATUN - ÁUDIO SERVICE - BRIN COM - COM. IMP - FÁTIMA - COOP - BANCO DO BRASIL - D'AVO - ECCO GAMES - EL TAKEI - EL CODO - EL MARCOM - EL SANTA EFIGÊNIA - ÓTICA TSUCHIDA - FOX - GUEDES JACOB - HESAYUKI AZAYA - J.C.S. - J.I.C. - J.V. VIDEO - KIMPER - KING PEL - LUZ MOREIRA - LUZ TADAO JEDA - AZIZI - MARCELO DEGANI - MASTER VIDEO - TECH VIDEO - MICRO SHOPPING - NEW HEADS - NIPPON - OLÍVIO FALSARELLA - TOPÁZIO - SAPOEMBA - LONGINES - PATRIARCA - PAULO NAGAI - POWER CONVERSION - REINALDO DEGANI - REL OKABE - REL MAEDA - RENO SHOP - RENO SOM - ROMA SOM - SHINOBU MIYAZAKI - STUDIO 200 - SUEMITSU MIYAZAKI - SYSTEM GAME - TARO YOGUI - TEC GAME - TILYTS - TOP COLOR - TOP GUN - UEDA E TAYAMA - UOP - NIKARI - VIDEO EXPERT - VIRTUAL - WALTER ROSSETTE - WONDER SOM - ÓTICA GEROLLA - REQUINTE - CATY - EMBERRA - CASAS BURI - SÃO PAULO ABCO - EL MUSICAL DIADÉMA - EL SASAKI - EL TÓKO - FLAMÁ - FOTO GILBERTO - FUKUJI - G. DISK - MURAKAMI - H. LACARI - MANARICHE - MANOEL BRALEIXO - MICROTRAINING - PRIN COLOR - SHOP ÁUDIO E VIDEO - INCOR - GUBISOM - SÃO PAULO - INTEROM - ELETROFIL - G.G. PRESENTES - MAKRO - COMPEL - ETSUKO FUKUSHIMA - FOTO STUDIO TAKADA - FUMITOSHI SAITO - GAME BIT - MARIA CRISTINA L. S. NAGAFUTTI - MARIO TADASHI - MIYAKO MURADOMI - MOGICENTER - NERO ANASTÁCIO - NIPPONTEC - PAP SUZANO - REL DIGITAL - REL RUBI - S. DE OLIVEIRA - SHIUC - TZINBAN - SOTTO - SUPER LOJA NAKASHIMA - CARREFOUR - FERNANDES BRINQUEDOS - ALL COLOR - VISÓTICA - B & M - ELETRO TV SOM - F. B. BRINQUEDOS - L. DOS SANTOS - PLENSOM - TEVET - EL BANATÉ - ELDORADO - O FORASTEIRO - ADILSON TOLEDO - HUANG YI SHEEN - IRMÃOS ANDRAUS - J. W. J. - JAMES BARBOSA - MÁRIO COMP - ORGANIZAÇÃO CRUZEIRO - TANG & FANG - TERUAKI WATANABE - RIO DE JANEIRO - GRUPO SHOK - CASA GARÇON - GLOBEX - FOTOLÓGICA - LEO FOTO - MARLJO - PAES MENDONÇA - S.J.T. - SOJOGOS - SUSÁ - TELERIO - MAKRO - IRMÃOS GERAIS - GRUPO SHOK - GLOBEX - AVILAR - BONDISCO - CARREFOUR - CASA & MANIA - CASA HARMONIA - ÍTALA - DISKOTECA - EL FUTURO - EL MUSICAL - EL SIDERAL - IRMÃOS MALLAPO - ELIAS AURI - ETEL - FOTO RETES - FOTO SOM - GRAVES - EAGUDOS - HOT SOM - KIKI - COLORIDA - LIDER SOM - LOJA DO TATÁO - LOTERIAS GUARARAPES - MOREIRA E BRUM - MUPPY SOM - MUSICAL LIDER - MODINHAMNEIRA - SONZACO - TAMOIOS - TRANSISTORA - VALADALFA - VIDEO PAN - M.A.P.M. - ESPRITO SANTO - CITRON - EL GORZA - EL MONTE FUJI - EL RANGEL - EL YUNG - FOKUS - LOJAS DADALTO - GRUPO SHOCK - PARANÁ - ALDO - AUDIOCOLOR - BISCAIHE - CARREFOUR - CELI VIDEO - DELTA VIDEO - EBG - GRASOM - HERMES MACEDO - J. MATSUKURA - KATSUMI HAYAMA - LATIF VIDEO - SNOBSON - UETA - SHEVA MUSICAL - SANTA CATARINA - EDSON BELLINE - FOTO YORK - K.G. - KLEIN - MARIO STEFANO - BENEDET - RIO GRANDE DO SUL - MAKRO - ABV - CARREFOUR - CASA DOS GRAVADORES - CIA REAL DE DISTRIBUIÇÃO - SONATEC - DE PRESENTES - ASTRAL - FLEIG - ROGATEX - FIDEL - E FIOLI - GRIFFE - MIL SONS - J. H. SANTOS - JU DISCOS - MAGAZINE DO SOM - MULTI SOM - MUSISOM - NOVELLETO - PALÁCIO MUSICAL - STRASSBERG - VIPROM - SMAR - CASAS BURI - GOIÁS - ARITANA - CENTER VIDEO - C.L.C. - PLANALTO - FUJIFOTO - MARLÉ - OLIVEIRA - RADEL - REGIONAL - VALMA - GRUPO SHOCK - BRASILIA - GRUPO SHOCK - GLOBEX - MAKRO - CASA MAESTRO - CIA BRASIL DISTRIBUIÇÃO - ELETROGAMA - CERRO AZUL - SATÉLITE - SABI - OTUBO - RADAR - RADELGO - TEL REX - JUNIOR - CEARÁ - CLARO - FORT VIDEO - VITAL - KING JOIAS - LOJAS PARAISO - GRUPO SHOCK - BAHIA - GRUPO SHOCK - COMAQUEL - SAKURAI E ITO - ALVARES E FREITAS - ELETRORIO - SOM MAGEM - VIDEO LINE - PERNAMBUCO - AKY VIDEO - AIG VIDEO - LOJAS VERÃO - GRUPO SHOCK - COM. SOFT - COM. PEDROSA DA FONSECA - EL MANCHETE - EL YANG - FERRÃO - IRENE SOARR - MAMMY PRESENTES - MASTER - R.W.B. - SANSUEY - VISOM - PARÁ - CONVERT - F.PHO - H. VERISSIMO - CRISTAL - MILPEX - J.M.L. BRITO - KEUFFER - NORTE CENTER - SAMPÃO & TAMEIRA - T.C. - Y. YAMADA - GRUPO SHOCK - VIDEO CLUBE DO PARÁ - MATO GROSSO DO SUL - GRUPO SHOCK - TOCEYASSU - CASAS BURI - CIA BRASIL DISTRIBUIÇÃO - ALAGOAS - GRUPO SHOCK - MARANHÃO - ZONA FRANCA



EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

AÇÃO GAMES

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Editora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor Assistente: Roberto Guimarães
Editor Assistente de Arte: Iusse José Filho
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade, Simone Zucas
Redatores: Suzete Stimpel
Coordenadora de Produção: Érica Luisa Assan Câmara
Colaboradores: Texto - Bento Abreu, Consultores - Angelo Ishi, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez, Ilustração de Capa - Sérgio Carreras, Tradutor - Luis Fábio Marchesoni R. Miotto, Filmagens - Rogério Lugo Ayres Netto.

PUBLICIDADE

Diretor de Publicidade: Claudio Santos
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Fabio Gomes Dias, Ricardo Santos
Gerente: Luis Carlos Stein
Contatos: Marcelo Cataldi, Nádia Lappas, Reginaldo Andrade
Marketing Publicitário: Denise Terranova
Coordenadores: Antonio Perissinoto, Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ariovaldo Carrera Dias
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. ISSN 0104-1630, edição 58, maio de 1994. São Paulo - Redação e Correspondência: Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-080, tel: (021) 532-0313 (PABX), fax: (021) 532-1486, CP 4816. Circulação desta revista: 1ª quinzena do mês. Números atrasados: ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP.

ANER

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

NÃO PERCA EM NOSSA EDIÇÃO DE ANIVERSÁRIO

DAQUI A
DUAS SEMANAS
NAS BANCAS

ÍNDICE DE GAMES PUBLICADOS

Agora são três anos de jogos debulhados! Sistema por sistema, em ordem alfabética, os jogos que debulhamos e em quais edições foram publicados

MEGA e SNES STAR TREK NEXT GENERATION



Trekmaníacos! Chegou a hora de dirigir a Enterprise e seus tripulantes pelos mistérios do espaço. Prepare seu diário de bordo

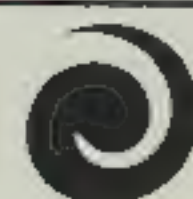
SNES MEGA MAN SOCCER



O Herói-Robô e seus arquiinimigos jogam divertidas partidas de futebol. Estoure as redes com chutes espetaculares!

MEGA NBA SHOWDOWN 94

Outro título com os craques do basquete americano. Além de todos os times da liga, você pode jogar com combinados de All-Stars



EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Entretenimento

CONTIGO: Gente, Atualidades e TV
BIZZ: Rock

SET: Cinema e Vídeo

AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

Esportivas

FLUIR: Surf

GRID: Automobilismo e Velocidade

Femininas

BOA FORMA: Fitness, Beleza e Saúde

CARÍCIA: Comportamento Adolescente

UAU: Ídolos da juventude

HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem, Natureza e Ecologia

SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde

Guias e Anuários

VIAGEM E TURISMO • HORÓSCOPO ANUAL 1500 VÍDEOS

Especiais

FAMA • LETRAS TRADUZIDAS • VÍDEO ERÓTICO

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP

Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644

Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975

Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 224-9534

Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844

Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528

Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519

AÇÃO GAMES DESDE O INÍCIO, COM TODOS OS SISTEMAS



Trax™

TRAX IMP. EXP. LIDA.
VENDAS ATACADO E VAREJO
RUA DOMINGOS DE MORAIS, 1321 VILA MARIANA
SP - CEP 04009-003
(PRÓXIMO A ESTAÇÃO VILA MARIANA DO METRO)
TELS: (011) 573.4791 / 573.3328 - FAX 884.8920

AQUA PAD. O ÚNICO COM VISÃO DE RAIO-X.

Além dos superpoderes que o AQUA PAD tem; botões independentes programáveis para Turbo e Auto-Fire, Slow Motion e Super Slow Motion, botões Left e Right laterais e mini-manche removível, é o único transparente para você ficar por dentro do game e arrasar com qualquer inimigo. AQUA PAD, agora os outros vão pedir água.



AGORA EM 2 VERSÕES:

COMPATÍVEL COM
SUPER NES* E
SUPER FAMICOM*

COMPATÍVEL COM
MEGA DRIVE*
I, II E III



DYNACOM
A Dynacom é fera.



Em prol da cultura gamer

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!

Para manter esse trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores.
Contamos com vocês!

Digitalizada por: evil_arthas

Editada por: evil_arthas

Revista: Pedro Henrique

f facebook.com/retroavengers

✉ retroavengers@gmail.com



retroavengers.com.br

